100% INDEPENDENTE PLAYSTATION®

PS2

N.º 48 ■ € 4,99 (CONT.) ■ REVISTA + DVD + LIVRO ■ JUNHO 06 ■ MENSAL

WWE SMACKDOWN VS RAW 2007

O wrestling chega à PlayStation 3 e está mais espectacular do que nunca!

NOVA GERAÇÃO

- Brothers in Arms: Hell's Highway
- The Darkness
- Assassin's Creed
- Colin McRae Next Gen
- Full Auto 2
- The Outsider

revista oferece-lhe um DVD-Vídeo e um livro que não pode ser vendido separadamente. Peça-o se não estiver na capa.

Championship Manager 2006 © Eidos Interactive Limited 2006. PC Developed by Beautiful Game Studios, console developed by Gusto Games. Published by Eidos Interactive Limited 2006. Eidos and the Eidos logo, are registered trademarks of the Eidos Group of Companies. Beautiful Game Studios and the BGS logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. Gusto and the Gusto logo are trademarks of Gusto Games Limited. All rights reserved. adidas and the 3 - Bars logo are registered trade marks of the adidas group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas group, used with permission. Opta and the Opta Logo are trademarks of Sportinstaz Limited. "PlayStation" and " " are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.

PSM2
REVISTA MENSAL
N.º 48 • JUNHO • 2006

GOODY

EDITOR / PROPRIEDADE:
GOODY, S.A.
Sede Social
Avenida Duque de Loulé
n.º 75, 3.º Dtº - 1050-188 Lisboa
Edição, Redacção e Publicidade
R. Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy
1900-825 Lisboa
TEL: 21 862 15 30 FAX: 21 862 15 40
Nº DE CONTRIBUINTE: 505000555

DIRECTOR-GERAL
António Nunes

COORDENADOR EDITORIAL
Rui Rodrigues

DIRECTOR
Pedro Real Nunes
E-mail: geral.psm2@goody.pt

REDACÇÃO E COLABORADORES
Ana Costa Santos, Bruno Mendonça, Fernanda Marques Andrade, Gonçalo Lopes, Luís Costa, Mário Sousa, Marta Pinho, Nuno Catarino, Nuno Moreira Santos, Nuno Faria Paulo Santos, Ricardo Costa Esteves

REVISÃO
Marta Pinho, Nuno Moreira Santos
E-mail
geral.psm2@goody.pt

COORDENADOR DE PRODUÇÃO INTERNA
António Galveia

DESIGNER GRÁFICO
ARTE DE CAPA
Sérgio Caeiro

PAGINAÇÃO
PAGINADOR PRINCIPAL
Rodolfo Ramos

PAGINADORES
António Galveia,
Janet Miranda, Marco Ferreira,
Susana Berquó, Vanda Martins

COORDENADOR DE PRODUÇÃO EXTERNA
Jorge Morais

DIRECTORA COMERCIAL E PUBLICIDADE
Lygia Perrolas
Tel.: 21 862 15 47
Fax: 21 862 15 40
E-mail: lygia.perrolas@goody.pt

ACCOUNT
Margarida Sousa
Tel.: 21 862 15 47
E-mail: margarida.sousa@goody.pt

ASSISTENTE COMERCIAL
Mónica Ferreira
Tel.: 21 862 15 39
E-mail: monica.ferreira@goody.pt

DIRECTOR DE MARKETING
FERNANDO VASCONCELOS

GESTOR DE PRODUTO
JORGE DOMINGOS

COORDENADOR DE CIRCULAÇÃO
CARLOS NUNES
E-mail: carlos.nunes@goody.pt

SERVIÇO DE ASSINANTES E LEITORES
Paula Canelha, Eugénia Pires
Tel.: 21 862 15 43
E-mail: assinaturas@goody.pt

DIRECTOR ADM. E FINANCEIRO
Alexandre Nunes

CONTABILIDADE
Cláudia Pereira

SECRETÁRIA
Tânia Rodrigues

DVD
EDIÇÃO
Nuno Santos, Pedro Real Nunes

Design e Programação
Paulo Santos

PRÉ-IMPRESSÃO E IMPRESSÃO
Sogapal - Tel. 21 434 71 00
Fax: 21 434 7155

TIRAGEM
14.000 ex.

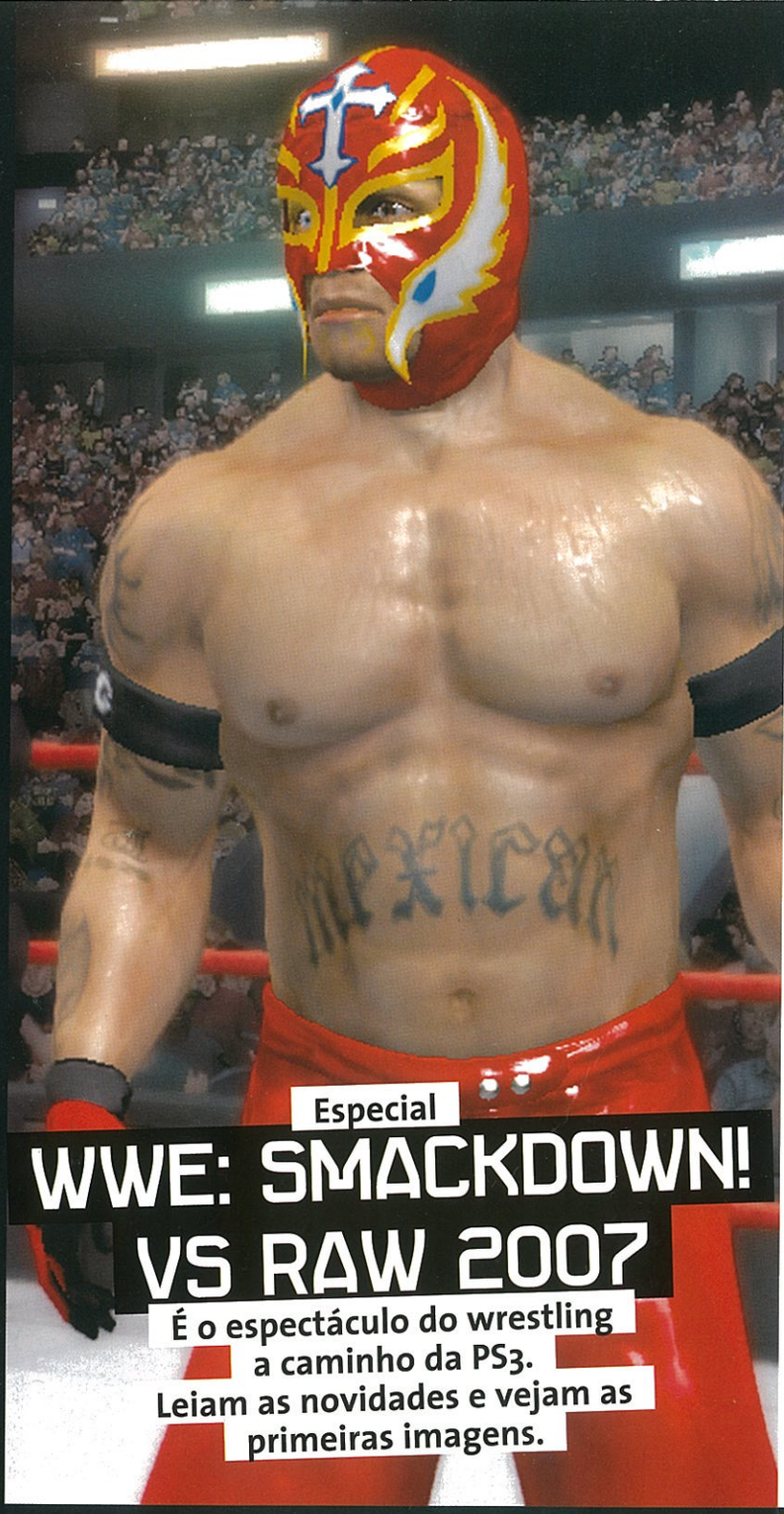
DISTRIBUIÇÃO
Logista Portugal

DEPÓSITO LEGAL
n.º 182513/02

REGISTO NO I.C.S.
n.º 124085

MEMBRO APCT

A Future Publishing é detentora do título PSM2, todos os artigos traduzidos e/ou adaptados são propriedade da mesma, estando a Goody, S.A.



BEM-VINDOS À PSM2

O FUTURO CADA VEZ MAIS PERTO

Um dos aspectos ingratos de fazer uma publicação mensal é o desfazamento de tempo entre certos acontecimentos e a altura em que a edição correspondente vai para as bancas. É o que, normalmente, acontece nesta época. Quando estiverem a ler estas linhas, já a E3 acabou ou está a queimar os últimos cartuchos. Mas quando estão a ser escritas estamos quase a fazer as malas para partir para Los Angeles. Contudo, não é isso que nos demove de, todos os meses, tentar angariar sempre a melhor informação para os nossos leitores. Principalmente num dos momentos mais entusiasmantes da indústria dos videojogos. A PlayStation 3 está quase a tornar-se uma realidade e tanto a PS2 como a PSP prometem muitas coisas boas num futuro próximo. É só prestar atenção ao cardápio deste mês.

Para entrada, temos algumas das novidades confirmadas para a E3. Os títulos mais óbvios já todos sabem quais são, mas nas nossas páginas de notícias temos um *Colin McRae* de nova geração, as primeiras imagens de *The Darkness*, o novo *Turok* e *Ridge Racer 7*. Todos a caminho da PlayStation 3. E para prato principal, temos um repasto dos deuses. Não só porque inclui novos detalhes sobre *God of War 2* (desculpem o trocadilho) e todas as novidades da Sony no que toca a PS2 e PSP, mas porque servimos em doses maciças detalhes sobre *Brothers in Arms* na PS3 e *Scarface*. Quem gosta de sabores mais exóticos, nomeadamente do asiático, pode deliciar-se com as apostas da Sega, com *Sonic next-gen* em grande destaque que vos trazemos directamente do Japão.

Mas não encham já a barriga com o autêntico banquete que temos nesta edição. Para o mês que vem podem contar com uma edição totalmente recheada das novidades da E3 e todas as dúvidas esclarecidas sobre a nova PlayStation 3. Até porque vamos celebrar o quarto aniversário da PSM2. O futuro está cada vez mais próximo, não só para os videojogos, mas também para a vossa revista favorita. Vemo-nos lá.

Pedro Real Nunes

A EQUIPA DA PSM2 GARANTE:

OPINIÕES RIGOROSAS
Neste competitivo e cada vez maior universo dos videojogos, a PSM2 terá como imagem de marca o seu rigor e objectividade. Seremos exigentes o suficiente para não desiludirmos os nossos leitores, nem a nós próprios. Trabalhamos para vós e jamais quereremos trair a vossa confiança.

INFORMAÇÃO CLARA
Se uma imagem vale mil palavras, um jogo vale milhões. Por isso mesmo, na PSM2 procuramos escrever o que é realmente importante e relevante, deixando de fora introduções insípidas e comentários despropositados. Queremos que os nossos leitores encontrem o que procuram.

INFORMAÇÃO APROFUNDADA
Ninguém passa tanto tempo de comando na mão frente aos televisores como quem escreve a PSM2. Por isso mesmo, apetrechamos cada página com todos os pormenores relevantes e toda a informação obrigatória a quem joga PS2. Como resultado, trazemo-vos a revista mais informativa do mercado.

OS MELHORES JOGOS
Para além de vos trazermos as análises aos mais recentes títulos a chegarem a Portugal para a PS2, incluímos neste lote os maiores e mais importante jogos provenientes do Japão e Estados Unidos – tudo para que saibam quais os jogos por que vale realmente a penar esperar.

EXCELENTE ACÇÃO DVD
No nosso DVD os nossos leitores poderão assistir a mais de duas horas de vídeos e som dos melhores jogos do momento, assim como alguns especiais que se poderão apresentar sob a forma de entrevistas ou documentários sobre os bastidores de um determinado jogo. Tudo isto e muito mais, só mesmo no DVD da PSM2.

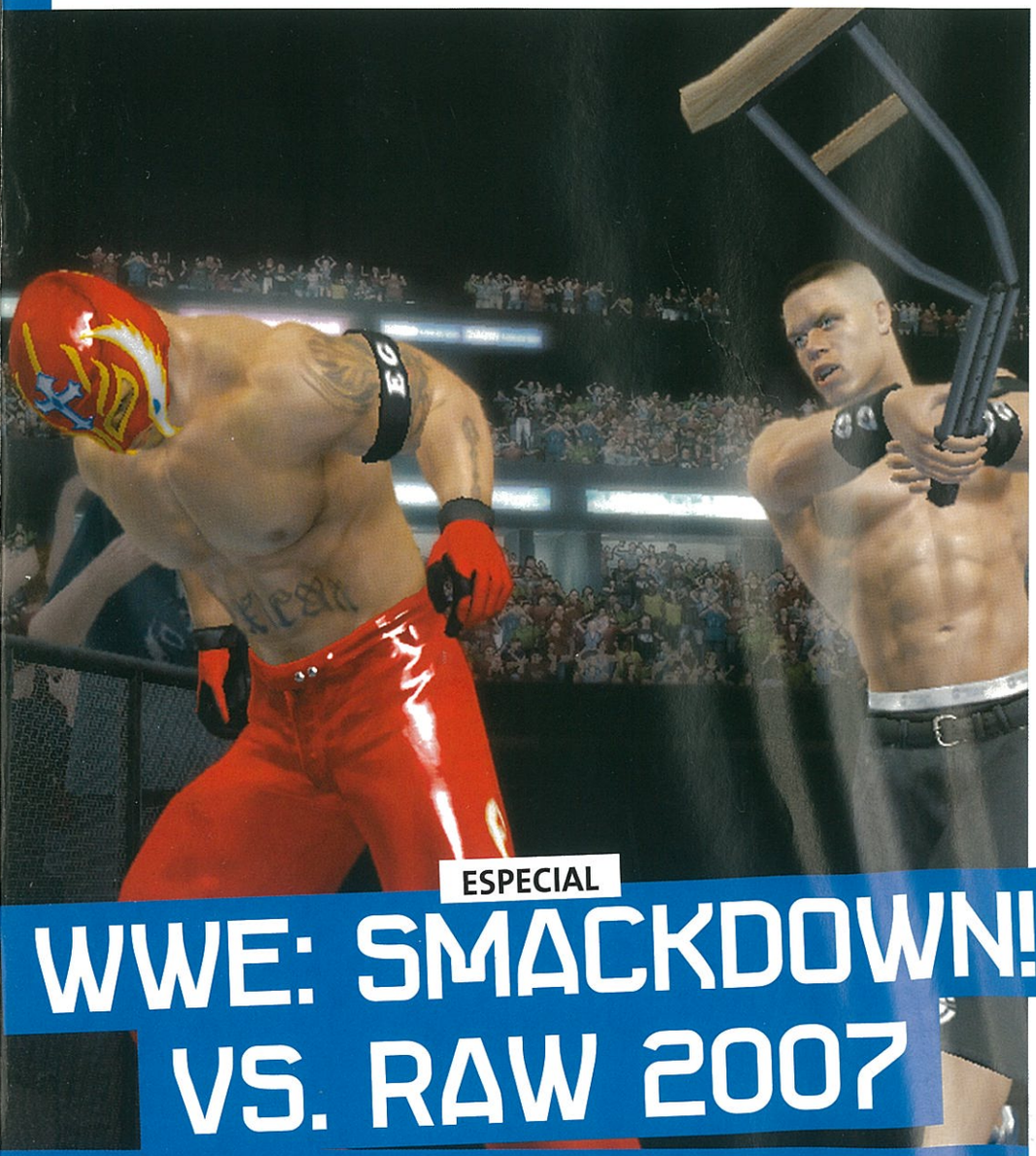
SUMÁR

78 ROGUE TROOPER
Uma excelente surpresa. Acção trepidante e um visual muito bom num jogo inspirado numa BD. Não percam a análise.

90 TOMB RAIDER LEGEND
Lara encolheu para caber na PSP. Mas será que consegue ter a mesma sedução do jogo da PS2? Leiam o veredicto.

76 GHOST RECON: AW
O FPS táctico com a chancela da Ubisoft está de regresso e tenta implementar algumas novidades a um género bastante exigente.

Querem mais?
Que tal mais novidades sobre The Darkness (12), Super Dragon Ball Z (14) e F.E.A.R. (17)?



ESPECIAL

WWE: SMACKDOWN! VS. RAW 2007

22 Ainda não estão fartos de *wrestling*? Nós também não! Principalmente porque *WWE* está a caminho da PlayStation 3.

60 HITMAN BLOOD MONEY: Metemos a nova missão de 47 debaixo de mira e lançamos o veredicto. É o melhor jogo da série.

54 FINAL FANTASY XII: Jogámos a versão japonesa para vos trazer uma antevisão detalhada de um dos jogos mais esperados da PS2.

ESTE MÊS NA

08 NOTÍCIAS

Nesta secção expomos as mais recentes novidades do universo dos videojogos.

E3 08
The Outsider 09
Lucas Arts na PS3 10
Assassin's Creed 10
Turok PS3 10
The Darkness 12
Ridge Racer 7 12
Guitar Hero 2 14
Super Dragon Ball Z 14
DBZ: Budokai Tenkaichi 2 14
Full Auto 2 15
Colin McRae PS3 15
God Hand 16
Xenosaga III 16

2 HORAS DO MELHOR NA PS2!

VIREM PARA A PÁGINA SEGUINTE PARA MAIS DETALHES SOBRE O VOSSO DVD

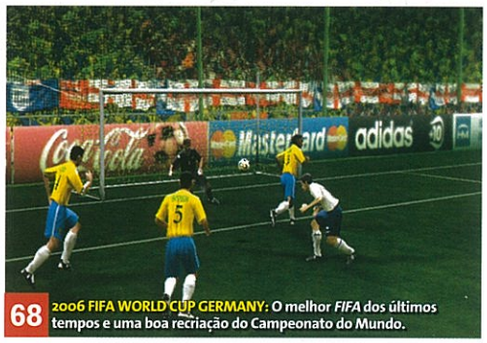
ESPECIAL

SEGA JAPÃO

Fomos até Tóquio espreitar as novas propostas da Sega, com Sonic na PS3 à frente do pelotão.

36

64 THE SILENT HILL COLLECTION: Uma das melhores séries da PS2 reunida num pacote de três grandes jogos, incluindo o clássico *SH 2*.



68 2006 FIFA WORLD CUP GERMANY: O melhor *FIFA* dos últimos tempos e uma boa recriação do Campeonato do Mundo.

28

ESPECIAL

GOD OF WAR 2

Kratos lidera as apostas da Sony para o futuro.

42 BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY: A II Guerra Mundial toma de assalto a PS3. Fabuloso.

46 SCARFACE: O filme que inspirou *GTA* tem um jogo próprio. Tony Montana está em grande.

PSM2 - 100% INDEPENDENTE PLAYSTATION 2

Rayman Raving Rabbids.....17
F.E.A.R.....17

22 ESPECIAIS
A informação mais detalhada sobre os grandes títulos.
WWE: Smackdown! vs. Raw 2007 22
Especial Sony Pré-E3 28
Especial Sega Japão 36
Brothers in Arms: Hell's Highway 42
Scarface: The World is Yours 46

54 ANTEVISÃO
Os jogos de amanhã só na PSM2
Final Fantasy XII 54

60 ANÁLISES
O veredicto da PSM2 aos melhores jogos da PS2
Hitman: Blood Money..... 60
The Silent Hill Collection.... 64
2006 FIFA World Cup Germany 68
Tourist Trophy.....70
Urban Chaos 72
Championship Manager 2006.....74
Ghost Recon Advanced Warfighter.....76
Rogue Trooper.....78
Midnight Club 3 Remix..... 80
Final Fight Streetwise.....82
Ice Age 2 84
Dinasty Warriors 5 Xtreme Legends 86
Magna Carta.....87
Tak: The Great Juju Challenge 87
State of Emergency 2..... 88
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare 88

90 ANÁLISES PSP
O veredicto da PSM2 aos melhores jogos da PSP
Tomb Raider Legend..... 90
Me & My Katamari 92
Street Riders 94
DBZ: Shin Budokai 95
MX vs ATV Unleashed: 95
NBA Ballers 96

110 TRUQUEs E DICAS
O melhor treino nas artes obscuras da PS2
Black 110
Fight Night Round 3.....110
Marc Ecko's Getting Up 112

No DVD

PSM2 ■ DVD ■ 48

COMO FUNCIONA

MENU

Depois de inserido o DVD na drive e depois da breve apresentação da PSM2, é apresentado um menu a partir do qual poderão navegar pela várias secções do DVD e visualizar todo o seu conteúdo.

NAVEGAR PELO DVD

Este DVD é composto por cinco secções: Novidades, PSP, PS3, e Extras. De forma a simplificar ainda mais as coisas, cada uma destas secções apresenta sub-divisões.

■ **SUB-MENU:** Em cada uma das secções poderão escolher as opções desta coluna. Basta que para tal pressionem ← no comando.
■ **JOGOS:** Movam o cursor até ao jogo pretendido, pressionem uma vez ⊗ para seleccionar, e em seguida voltem a pressionar o mesmo botão para reproduzir o vídeo.
■ **MENU PRINCIPAL:** Para evitar voltar ao menu inicial do DVD, poderão seleccionar todas as secções do menu principal na parte inferior do ecrã.

NO DVD DESTE MÊS

HITMAN: BLOOD MONEY
Depois de terem a análise na revista, nada melhor que um vídeo para exemplificar.

NOVIDADES

- HITMAN: BLOOD MONEY
- MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
- MAGNA CARTA
- REBEL RAIDERS
- PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT
- BUZZ! O GRANDE QUIZ
- ICE AGE 2
- WORLD SERIES OF POKER
- G1 JOCKEY 4
- RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION
- TAK: THE GREAT JUJU CHALLENGE
- AND1 STREETBALL
- ROCK 'N ROLL ADVENTURES
- CLASSIC BRITISH RACING
- DYNASTY WARRIORS 5 EXTREME LEGENDS

Conteúdos PSP ►

GAMESAVES
- APE ACADEMY
- BURNOUT LEGENDS
- CODED ARMS
- CRASH TAG TEAM RACING
- EVERYBODY'S GOLF
- F1 GRAND PRIX
- FIFA 06
- FIRED UP
- GTA LIBERTY CITY STORIES
- KING KONG
- LOTR TACTICS
- MARVEL NEMESIS
- MEDIEVIL RESURRECTION
- MEGAMAN MAVERICK HUNTER
- METAL GEAR ACID
- MIDNIGHT CLUB 3
- NBA STREET SHOWDOWN
- NFL STREET UNLEASHED
- NFS UNDERGROUND RIVALS
- PRINCE OF PERSIA REVELATIONS
- RIDGE RACER
- SPIDER-MAN 2
- SSX ON TOUR
- STAR WARS BATTLEFRONT
- TALES OF ETERNIA
- THE SIMS 2
- THUG 2 REMIX
- TIGER WOODS 2006
- TOCA RACE DRIVER 2
- TWISTED METAL HEAD ON
- UNTOLD LEGENDS
- VIRTUA TENNIS WORLD TOUR
- WIPEOUT PURE
- WORLD SNOOKER CHALLENGE 2005
- WRC
- WWE SMACKDOWN VS RAW
- X-MEN LEGENDS 2

VÍDEOS
- ARMOURED CORE FORMULA FRONT
- ENTREVISTA DRIVER
- DRIVER PARALLEL LINES
- KINGDOM HEARTS 2
- KOLOOMN
- OUTRUN 2006 COAST 2 COAST
- PES MANAGEMENT
- POCKET RACERS
- POWERSTONE COLLECTION

+ 50 Wallpapers
+ Software vídeo

POWER STONE COLLECTION
A reunião dos dois jogos da série, lançada originalmente na Dreamcast.

PSP

- POWER STONE COLLECTION
- KOLOOMN
- POCKET RACERS
- ARMOURED CORE: FORMULA FRONT

DRIVER : PARALLEL LINES
Entrevista com Grandmaster Flash, um DJ de renome que aceitou falar com a PSM2 sobre o novo *Driver*.

EXTRAS

- ENTREVISTA DRIVER : PARALLEL LINES

QUEREM ENTRAR NO DVD DA PSM2?

ACHAM QUE CONSEGUEM FAZER COISAS INCRÍVEIS NOS VOSSOS JOGOS PS2 E QUE QUEREM MOSTRAR AO MUNDO? ENTÃO O DVD DA PSM2 É A FORMA IDEAL. GRAVEM OS VOSSOS MELHORES RESULTADOS, PRESTAÇÕES, CURIOSIDADES, BUGS, GOLOS, VÍDEOS COM O EYE TOY, ENFIM... O QUE QUISEREM! PODEM GRAVAR EM QUALQUER FORMATO E ENVIAR EM QUALQUER SUPORTE: VHS, DVD, CD-ROM. MAS ATENÇÃO À QUALIDADE DA GRAVAÇÃO.

Enviar com NOME E MORADA para: PSM2 - NO DVD
R. Vale Formoso de Baixo, 3/9, Edifício Levy 1900-825 Lisboa

GANHE!

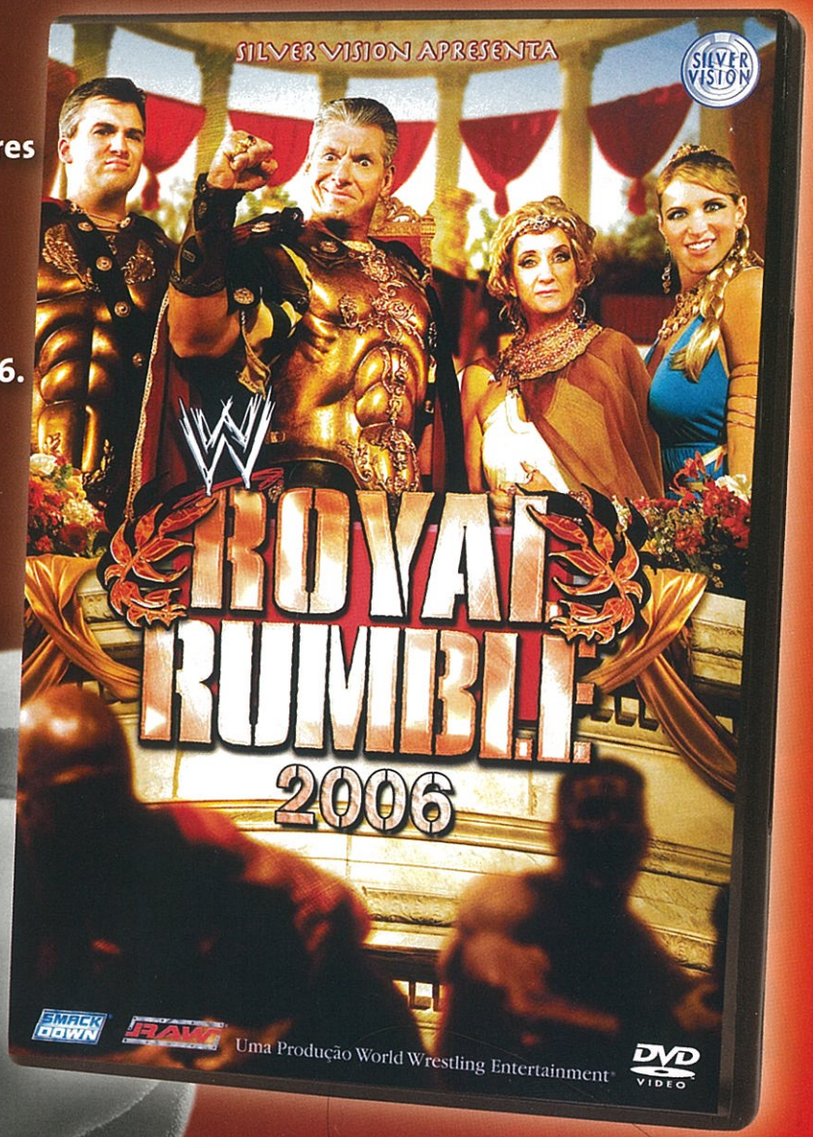
Passatempo

GRANDES DESAFIOS... GRANDES PRÉMIOS!

- Prémio: 10 DVDs Royal Rumble
- Data limite: 30 de Maio

10 DVDS OFICIAIS WWE

Se não os podes ver ao vivo, agora podes ver os maiores lutadores da actualidade em DVD! A PSM2 oferece-te a oportunidade de ganhar 10 DVDs Royal Rumble 2006.



silvervision.co.uk

Os nomes de toda a programação da WWE, Superstars, imagens, parecenças e logótipos são de propriedade exclusiva da WWE. Todas as outras marcas registadas, nomes de produtos, nomes de empresa e logótipos são propriedade dos respectivos donos. ©2006 World Wrestling Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados.

É FÁCIL PARTICIPAR!

Qual é o Trailer que começa o DVD da PSM2 desta edição?

Seleccione entre as hipóteses seguintes e envie um SMS com PSM2 (Espaço) D(hipótese correcta) para 4111

A – Heidi Special Edition	- Envie PSM2 DA para 4111
B – New Year's Revolution	- Envie PSM2 DB para 4111
C – O Pesadelo XXII	- Envie PSM2 DC para 4111

Custo de cada SMS: 1 Euro (IVA Incluído)
Dica :É só inserir o DVD PSM2 desta edição na PS2!

O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação. O(s) prémio(s) será enviado(s) dentro de 4 semanas após a data anunciada de fim do passatempo sem custos para o(s) vencedor(es). O passatempo pode terminar antes da data anunciada, no caso de todos os prémios já terem sido atribuídos. Para suporte técnico telefone para 213 140 983 ou envie e-mail para smartcodes@tziranda.com. O(s) vencedor(es) terá de enviar o seu nome e morada completos conforme indicações no SMS de vencedor, sob pena de não receber(em) o(s) prémio(s). No caso de o nome, morada e código postal serem inexistentes ou estarem incompletos, ou se a encomenda não for levantada, o(s) vencedor(es) perde(m) o direito ao(s) prémio(s) 60 dias após o final do passatempo. Os dados enviados destinam-se a ser processados automaticamente com o fim de a Goody poder informá-lo sobre os seus produtos. Caso não pretenda que os seus dados sejam utilizados para futuros contactos, acrescente um espaço e um "X" no final da sua mensagem.

Notícias

E3 2006: A MELHOR DE SEMPRE?

Esta promete ser a melhor edição de tempos recentes. O futuro dos videojogos passa, anualmente, por Los Angeles. E a PSM2 está lá sempre.

Quando lerem estas linhas já a feira deve ter acabado. Mas quando as estamos a escrever, faltam uns dias para começar. Mas não podemos deixar de contar aquilo que contamos ver na E3 2006.

Tudo indica que a Sony vai mesmo divulgar o preço da PS3 e a PSM2 vai apresentar-vos todas as notícias, com imagens e detalhes de todos os grandes jogos – desde *Killzone* PS3 a *PES 6* – já na próxima edição. Para deixar uma antevisão, as páginas seguintes trazem algumas das novidades que, inevitavelmente, são anunciadas antes do evento começar. E, claro, não percam também os nossos especiais desta edição.

Antes de partirmos para LA, chega-nos também a notícia da produção de *Silent Hill: Original Sin*, um *remake* do original de PS One para a PSP que, entre outros extras e aperfeiçoamentos, vai ainda incluir algumas modificações no enredo e um grafismo que aproveitará o hardware. Outras novidades incluem o regresso do inepto herói *Earthworm Jim*, a sequela de *Guitar Hero* (um dos nossos jogos favoritos do momento) e um novo *Bomberman* para PSP, além de uma sequela para *Death, Jr.* Chegaram-nos também aos ouvidos uma versão de nova geração de *Destroy All Humans!* e a sequela de *Mercenaries*. Ambos estarão presentes na feira, o que são boas notícias tendo em conta o potencial dos primeiros jogos.

Outros nomes sonantes incluem *Coded Arms* (PS3), um novo jogo de *Matrix* (!?), potenciais novidades acerca da PSP2 (um aparelho sem UMD e equipado com uma câmara fotográfica?), o famigerado comando da PS3 e ainda um novo trailer de *MGS 4*.

"A E3 DESTE ANO DEVERÁ FICAR NA HISTÓRIA COMO UMA DAS MELHORES DE SEMPRE."

A PSM CONSIDERA *A E3 deste ano deverá ser uma das melhores de sempre, já que contamos encontrar as primeiras versões jogáveis de títulos PS3 e também novidades acerca de* MGS 4, *o* Silent Hill *de próxima geração,* Final Fantasy XIII *(sim, já!) e centenas de outros títulos. Não podemos ainda esquecer* Rayman 4, *a versão PS3 de* Coded Arms *(um* shooter *de PSP), o aguardado* Duke Nukem, Crysis, Red Dead Revolver 2... *perdemos a conta. Esta é uma boa altura para ser fã de videojogos e a nova geração vai dar origem a alguns jogos potentíssimos e inovadores. Se não detêm a ansiedade, consultem as próximas páginas. Só mesmo na PSM2.*

Produtora: Frontier Developments **Editora:** A anunciar **Lançamento:** A anunciar

INIMIGO PÚBLICO

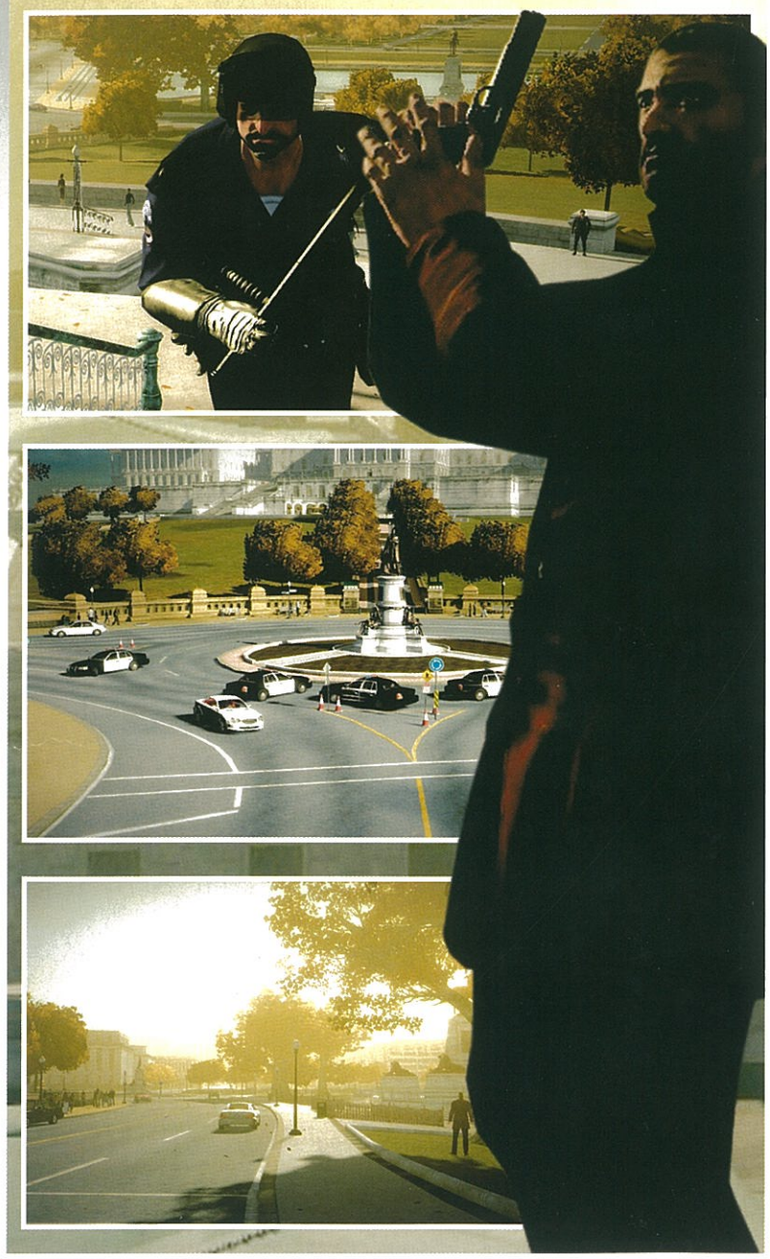
Os criadores do clássico *Elite* preparam thriller para a PS3.

The Outsider é um thriller futurista que decorre numa metrópole baseada na Washington actual e em zonas estratégicas reais dos EUA como o Pentágono, campos de aviação e portos. Um agente da CIA é o protagonista da aventura e tem à sua disposição diversos equipamentos de alta tecnologia e armas, além de possuir habilidades no combate corpo a corpo que lhe permitem executar vários movimentos.

Mas se tudo isto é vulgar nos jogos, o que diferencia *The Outsider* é a forma como coloca aos jogadores a progressão na história. No início do jogo, o protagonista é tido, incorrectamente, como inimigo número um pelos meios de comunicação social e pelo público. A partir daí podem ser seguidos diferentes caminhos pelo jogador, como vingança violenta, explorar em proveito próprio as organizações existentes no mundo onde se movimenta ou tentar limpar o seu nome. A jogabilidade não linear permite um número de escolhas acima do normal nos jogos de acção.

The Outsider foge da estrutura habitual de caracterização das personagens, para tentar simular as suas motivações e objectivos, transformando-as em algo mais do que seres digitais unidimensionais com simples escolhas de "bem" e "mal". O processamento requisitado por todas as características que *The Outsider* incorpora (incluindo, mas não se limitando, aos gráficos) é apenas possível num sistema mais avançado do que as actuais máquinas, razão pela qual só estará disponível na PS3.

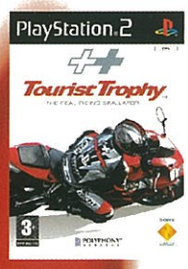
A PSM CONSIDERA *Todas as possibilidades descritas pela produtora fazem antever um jogo enorme. No entanto, acima das horas de jogo, o que impressiona em* The Outsider *é a caracterização de um mundo cada vez mais real.*

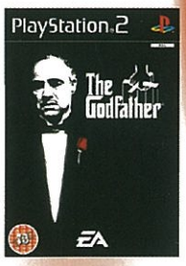


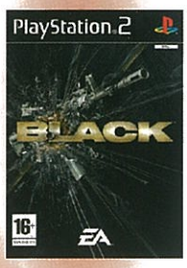
www.mega-mania.com

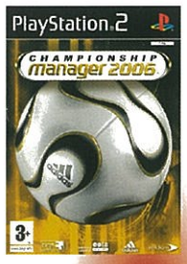
COMPRA E VENDA

NOVOS E USADOS









Dispomos de Jogos desde

7,49 €

Enviamos à cobrança para todo o País

Encomendas pela internet ou através do telefone:

262 750 910

Catálogo Grátis

■ Produtora: Namco Bandai ■ Ed.: A anunciar ■ Lanç.: A anunciar

TUROK NA PS3

É já uma das surpresas da E3 deste ano.

Provavelmente, muitos jogadores já nem se lembram ou nunca ouviram falar de *Turok*. Este clássico da N64 (que mais tarde desiludiu na PS2) era um FPS de excelência, onde a lista de inimigos incluía dinossauros aterradores. O título, que anteriormente pertencia à Acclaim, está agora a cargo da Propaganda Games que, entre outros, inclui ex-membros da EA que estiveram envolvidos em *Def Jam: Fight for New York* ou na série *NBA Street*. De certeza que agora já estão interessados. O objectivo da equipa de desenvolvimento é devolver a glória de antigamente a uma série muito fustigada pelo tempo. Ainda não revelaram muitos detalhes, mas prometem uma experiência verdadeiramente de nova geração, tanto em grafismo como em jogabilidade. Podemos adiantar que existem várias maneiras de encarar as situações de jogo e até podemos usar os dinossauros contra os nossos inimigos. A presença do novo *Turok* na E3 já está confirmada e na próxima edição prometemos trazer todos os detalhes.

A PSM CONSIDERA *É um nome encarado com alguma desconfiança. Mas assim que soubemos do currículo da equipa de produção, ficámos deveras confiantes no seu potencial.*

PS3 RECEBE ÍCONES DA LUCASARTS

A LucasArts prepara o que classifica como "a aventura mais épica de Indiana Jones", num novo jogo da mítica personagem, a caminho da PlayStation 3. Os detalhes são escassos, mas vai ser utilizada a tecnologia Euphoria, que permite a simulação de comportamentos de modo a que as personagens de um jogo ajam como pessoas reais. Ao invés de possuir acções programadas, o jogo obriga os protagonistas a adaptarem-se às situações, fazendo com que nenhum movimento seja previsível.

Não é que estejamos muito interessados em detalhes tecnológicos (bem, estamos um pouco). Basicamente o que nos interessa é que vai existir um novo jogo de Indiana Jones. E na PlayStation 3.

Mas o famoso explorador é apenas uma das personagens carismáticas que a LucasArts vai usar em jogos de PS3. Ao que parece, a empresa está a planear um título centrado apenas em Darth Vader, também para a nova PlayStation. Ainda não foi confirmado, mas vamos tentar descobrir tudo durante a E3.

A PSM CONSIDERA *Mais do que a evolução gráfica, as características do Euphoria definem o que deve ser uma nova geração de jogos, já que a credibilidade de uma obra passa muito pelas reacções dos seus protagonistas. Um Indiana Jones mais real e um título inteiramente dedicado a Darth Vader? Já contamos os meses até 2007...*

ASSASSINOS À SOLTA

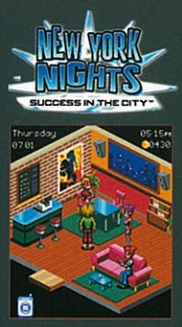
O novo projecto da Ubisoft finalmente revelado.

Durante o Tokyo Game Show do ano passado, a Ubisoft revelou um curto e enigmático vídeo de um novo jogo de nova geração, conhecido apenas por *Project Assassin*. Dias antes da E3, a editora revelou finalmente que se tratava de *Assassin's Creed*, e vem pelas mãos dos seus estúdios de Montreal. Para os mais distraídos, são os mesmos responsáveis por *Prince of Persia* e *Splinter Cell*. E parece mesmo que vai buscar muita inspiração a estes dois títulos.

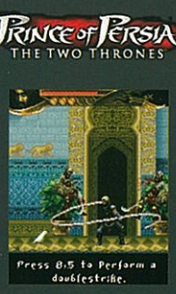
Assassin's Creed é passado na época das Cruzadas, onde vestimos a pele de Altair, um membro do que parece ser uma sociedade secreta de assassinos, com o objectivo de acabar com o conflito que está a dizimar Jerusalém, a Terra Santa. É um enredo que promete, mas melhor ainda deverá ser o arsenal de armas e técnicas que vamos ter de usar para eliminar os inimigos. A furtividade parece ser a palavra de ordem e, embora não se conheçam muitos detalhes, sabemos que a interacção com os ambientes (como escalar paredes) vai ser totalmente inovadora. Querem notícias ainda melhores? Trata-se de um exclusivo para a PlayStation 3. E uma vez que o jogo só vai ser lançado para o ano, a equipa parece ter bastante tempo para tirar partido de todo o potencial da nova máquina. Para não falar que os projectos anteriores foram sempre de qualidade.

A PSM CONSIDERA *Há já algum tempo que andávamos com este jogo debaixo de olho, desde que foi parcialmente revelado no último Tokyo Game Show. As influências de* Prince of Persia *e* Splinter Cell *parecem óbvias, com a agilidade e acrobacias do primeiro aliado à componente furtiva do segundo. As primeiras imagens deixam, também, antever um grafismo de alta qualidade. É mais um jogo que não nos vai escapar durante a E3 e na próxima edição podem contar com mais informações.*

gameloft Best-of

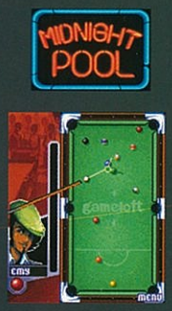


Referência:
JOGO NEWYORK



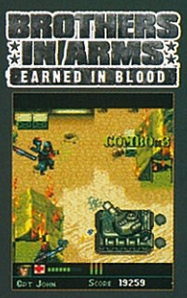
Referência:
JOGO POP3

Referência:
JOGO 2006RF



Referência:
JOGO MPOOL

Referência:
JOGO MYSTERY



Referência:
JOGO BIA

Referência:
JOGO MEDIEVAL

Referência:
JOGO ASPHALT2

Referência:
JOGO LUMINES

CONTENT PARTNER

Se és cliente Vodafone envia um SMS para o 1564 com a referência Vodafone do jogo*

Ex: JOGO 2006RF para o 1564

*** Irás receber uma mensagem com um link que terás que seleccionar para chegar à página de download. Uma vez lá, selecciona "Comprar" e é nesse momento que concretizas o download do jogo. O envio do SMS para o 1564 tem o custo do envio de um SMS para a rede Vodafone de acordo com o teu tarifário.**

© 2005 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logotipo Gameloft, Midnight Pool, New York Nights: Success in the City, Asphalt: Urban GT, Midnight Bowling, Midnight Hold'em up Poker, Platinium Solitaire and Block Breaker Deluxe são marcas registradas da Gameloft nos Estados Unidos e/ou em outros países. Modelos de indústria e direitos autorais utilizados sob licence da Audi AG. Ford Oval e as placas são marcas registradas utilizadas sob licença da Ford Motor Company. As marcas da General Motors são utilizadas sob licença à Gameloft. AS marcas registradas, direitos autorais e modelos de indústria da e/ou associados à Lamborghini, Murciélago R-GT e Gallardo são utilizadas sob licença da Lamborghini ArtiMarca S.p.A. da Itália. Lotus Exige e logotipos associados, emblemas e modelos industriais são marcas registradas de propriedade do Group Lótus plc e são utilizadas sob licença à Gameloft. Produtos oficiais Nissan, Nissan Skyline GT-R e símbolos, emblemas e modelos industriais associados são marcas registradas da Nissam Motor Co. e utilizadas sob licença à Gameloft. TVR, Sararis e modelos industriais são marcas registradas de propriedade da TVR Engineering Ltd. e utilizadas sob licença à Gameloft. Todas as outras marcas registradas são de propriedade de seus respectivos titulares. Chessmaster é uma marca registrada à Ubisoft nos EUA e/ou outros países.

■ **Produtora:** Starbreeze ■ **Editora:** 2K Games ■ **Lançamento:** Inverno

INVASÃO DAS TREVAS

Depois de algumas atribulações, *The Darkness* vê a luz.

Durante a E3 do ano passado, foi possível observar no stand da Majesco um vídeo de *The Darkness*, a adaptação videojogável de um popular *comic* americano. As imagens prometiam, mas depois da editora ter decidido dedicar-se apenas aos jogos de telemóveis, o destino do jogo ficou incerto. Até a 2K Games lhe pegar. E eis que de repente nos chegam as primeiras imagens de *The Darkness*, que está a ser desenvolvido pelos estúdios suecos da Starbreeze, responsáveis por *Chronicles of Riddick* na Xbox e PC (e que foi muito bem recebido pela crítica). Neste novo jogo vamos assumir o papel de Jackie Estacado, um *hitman* da Máfia que é possuído por uma entidade demoníaca conhecida por The Darkness. Com isto, Jackie ganha poderes sobrenaturais e, como podem ver nas imagens, um bando de demónios como ajudantes. O conteúdo maduro e o ambiente sombrio prometem ser só alguns dos destaques.

A PSM CONSIDERA *A Starbreeze conquistou um bom capital de confiança com* Chronicles of Riddick *(que chegou a estar agendado para a PS2) e* The Darkness *oferece uma boa fonte de inspiração.*

■ **Produtora:** Namco Bandai ■ **Editora:** Namco ■ **Lançamento:** Novembro 2006

RR 7 JÁ ACELERA

Ridge Racer 7 será editado para coincidir com a estreia da nova geração.

Depois de o último *Ridge Racer* ter sido lançado em exclusivo na Xbox 360, o jogo da Namco retorna à PlayStation. O título será mostrado com mais detalhe na E3, mas sabemos que terá 40 carros (entre viaturas novas e outras conhecidas de jogos anteriores), possuindo cada um mais de 200.000 combinações de personalização. O modo principal tem vinte cenários num total de 160 corridas, estando igualmente previsto o jogo online que juntará um máximo de 14 jogadores.

A PSM CONSIDERA *Sendo uma das séries míticas da PlayStation, estamos muito curiosos para ver o resultado final. A produtora prometeu um título que fará os compradores da PS3 ficarem contentes por terem adquirido a consola. Veremos se conseguirá cumprir esta promessa.*

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS, COM A VOZ DE JORGE GABRIEL.
BUZZ!™
O GRANDE Quiz
TENS A MANIA QUE ÉS ESPERTO? AGORA PODES PROVÁ-LO!
Junta os teus amigos, põe em dia os teus conhecimentos, testa os teus reflexos e... tenta não seres humilhado!
Agora, com o novo jogo da PlayStation Buzz! O GRANDE Quiz vais pôr à prova toda a tua sabedoria e também o teu poder de encaixe sempre que perderes no confronto com os teus amigos... Mas, se isso acontecer, não leves a mal. Da próxima vez, podes ser tu a arrasar a concorrência!
Novos temas e centenas de perguntas criadas especificamente para Portugal
Tal como na versão Buzz! O Quiz Musical, o famoso apresentador de televisão Jorge Gabriel volta a dar voz a Buzz, mas agora as perguntas podem incidir sobre qualquer tema, desde o cinema ao desporto, passando pela cultura geral, sem esquecer as perguntas de música a que Buzz já nos habituou. Buzz! O GRANDE Quiz traz ainda outra novidade em relação ao jogo anterior, recorrendo a imagens e vídeos para a criação das perguntas.
Até 8 jogadores em simultâneo! Uma experiência ruidosamente divertida.
PELO QUE É RESPONSÁVEL UM ADERECISTA NUM ESTÚDIO DE CINEMA?
JOGADOR 2
ESCOLHA UM AMIGO PARA RESPONDER À PERGUNTA
Buzz! joga-se com quatro campainhas (buzzers) especiais ao estilo dos concursos televisivos. Em Buzz! O GRANDE Quiz o espírito competitivo é redobrado, permitindo a oito jogadores competirem simultaneamente! A simplicidade dos buzzers faz com que qualquer pessoa esteja apta a jogar. Uma experiência social ruidosamente divertida que vai pôr toda a gente muito bem disposta.
Amigos, amigos, negócios à parte!
Buzz! O GRANDE Quiz prolonga o formato de Buzz! O Quiz Musical. Tu e os teus amigos têm agora maior oportunidade de roubarem pontos uns aos outros, o que fará com que o espírito competitivo fique ao rubro! Com novas rondas como o "Assassino", sem esquecer o regresso de antigos favoritos como "Passa a Bomba", vai ser precisa muita atenção e jogo de cintura para conquistar o grande prémio.
ONDE FOI FUNDIDO O 'BIG BEN'?
NA FUNDIÇÃO DE BRISTOL
NA WILLIS AND PARTNERS
NA CHIMES R US
NA FUNDIÇÃO DE WHITECHAPEL
Buzz!, o melhor concurso televisivo para toda a família, ao vivo na tua sala de estar!
PlayStation 2
PlayStation 2
BUZZ! O GRANDE Quiz
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Buzz!™ The BIG Quiz ©2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless Software Limited. Buzz! is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

■ **Produtora:** Harmonix ■ **Editora:** Red Octane ■ **Lançamento:** Novembro

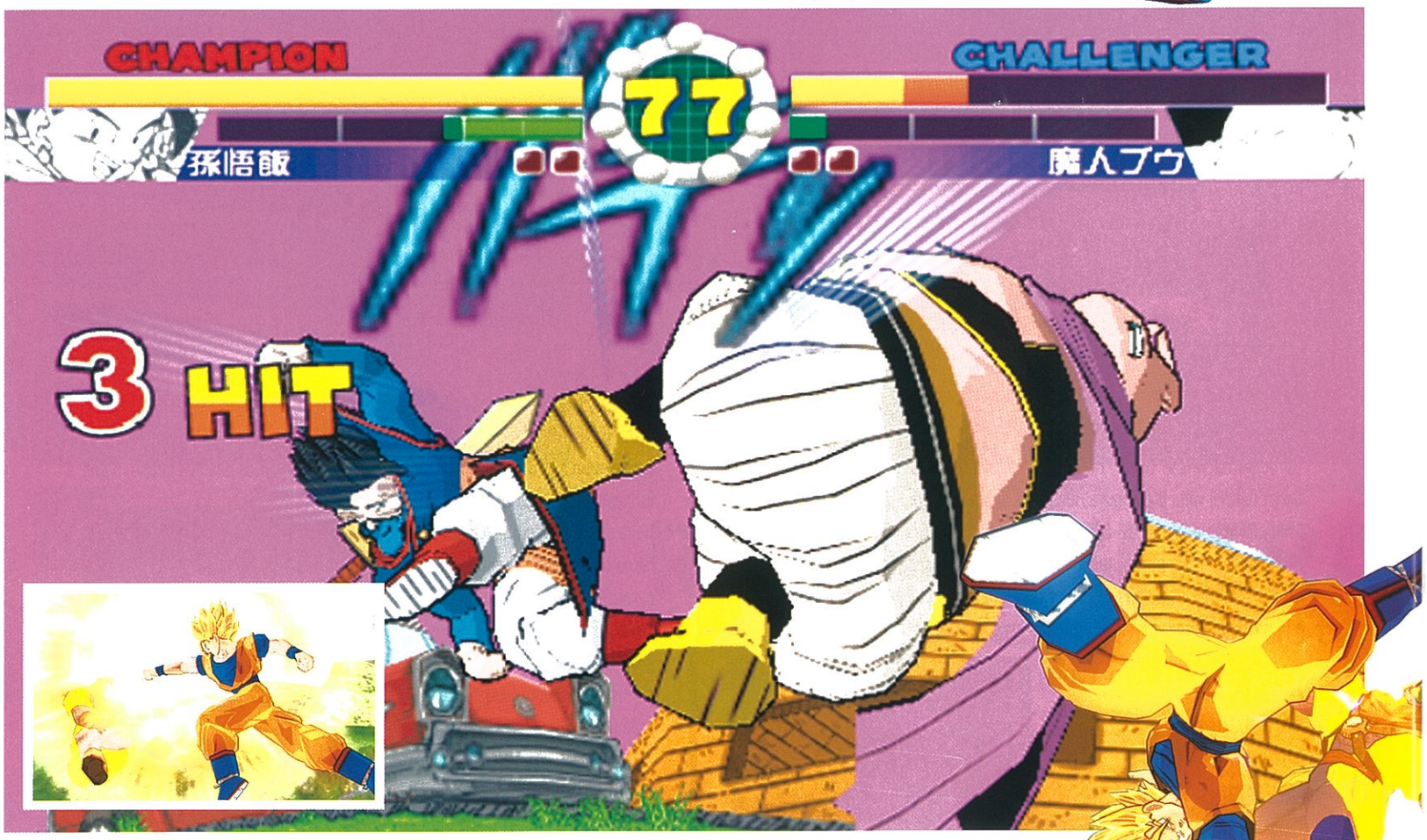
É O ROCK!

Guitar Hero II anunciado. Tudo a abanar a cabeça!

Apesar de *Guitar Hero* teimar em chegar às lojas portuguesas, a Red Octane já anunciou a sequela do melhor *party game* da PlayStation 2.

Como não podia deixar de ser, *Guitar Hero II* vem acompanhado por uma lista de músicas, cenários, personagens e modos de jogo inéditos. Podem esperar mais de 55 músicas novas, entre as quais "War Pigs", dos Black Sabbath, "Who Was in My Room Last Night?", dos Butthole Surfers, "Strutter", dos KISS, "YYZ", dos Rush, "Psychobilly Freakout", dos Reverend Horton Heat e "You Really Got Me", dos Van Halen. Desta vez, também parece ser mais versátil, pois recorrendo de novo ao fabuloso acessório, vamos poder tocar guitarra solo, rítmica ou até guitarra baixo. E sim... vai estar incluído um modo cooperativo (a única coisa que faltou para tornar o original perfeito) em que cada jogador pode tocar nos diferentes modos.

A PSM CONSIDERA *Alguns membros da PSM2 já começaram a tirar aulas de guitarra para não ser só o Paulo Santos e o Nuno Santos a ganharem as batalhas de* Guitar Hero II. *E o modo cooperativo promete ser uma verdadeira loucura. Não é preciso esperar pela nova geração para ter jogos inovadores. Este vai sair em Novembro e será presença obrigatória na nossa festa de final de ano.*



■ **Produtora:** Crafts & Meister/Spike ■ **Editora:** Atari ■ **Lançamento:** Junho/Novembro

DRAGON BALL A DOBRAR

Mais um *Budokai* e um novo *beat 'em up* da série ainda este ano.

A série *Dragon Ball* continua a dar frutos e a Atari já prometeu não um, mas dois novos jogos baseados na série anime, ambos com lançamento anunciado ainda para este ano. Os fãs estão em delírio.

O primeiro título vai chegar já em Junho, dá pelo nome de *Super Dragon Ball Z* e é notoriamente voltado para os jogagores mais *hardcore*. Quanto mais não seja porque está a ser desenvolvido por Noritaka Funamizu, o produtor do grande *Street Fighter II*. Contem com um sistema de combate totalmente diferente dos restantes jogos *DBZ*, mas sem perder a espectacularidade graças a combos violentas e ataques especiais. Estão ainda previstas 15 personagens jogáveis e cinco lutadores adicionais, incluindo uma versão inédita de Mecha Frieza.

Já *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2* vem no seguimento do título anterior. Os combates também estão lá, mas segue mais as aventuras que vimos na televisão, com alguns toques de RPG. Existe um modo onde podemos fazer parceria com mais duas personagens para completar missões ou *quests* adicionais.

Tenkaichi 2 inclui uma centena de personagens do universo *Dragon Ball*, algumas delas que vão fazer a sua estreia num videojogo. Contem com este título para o último trimestre do ano.

A PSM CONSIDERA DBZ Budokai, *apesar de não ser o melhor dos jogos de acção da PS2, consegue recriar com grande fidelidade a série anime, introduzindo algo novo todos os anos, pelo que os fãs não devem ficar desiludidos. E para os jogadores mais* hardcore, *ter um jogo* Dragon Ball *feito pelo produtor de* Street Fighter II *é um sonho tornado realidade.*

DESTRUIÇÃO MASSIVA EM EXCLUSIVO NA PS3

Depois do original ter sido lançado na Xbox 360, *Full Auto* vai regressar numa sequela que se espera ainda mais veloz e destrutiva e em tudo melhor. A grande novidade é a confirmação oficial por parte da Sega em relação à plataforma destinatária para receber este novo projecto. Ao contrário daquilo que inicialmente se esperava, *Full Auto 2: Battlelines* será um exclusivo da PlayStation 3. O jogo encontra-se ainda em fase de produção, uma vez mais sob responsabilidade da Pseudo Interactive, e como é natural irá seguir a linha orientadora do título primogénito. Podem contar desse modo com doses abruptas de pura destruição e muita velocidade. Segundo as informações divulgadas pela produtora, *Battlelines* vai incluir mais de 25 veículos, dos mais tradicionais aos mais futuristas, sendo a sua personalização uma realidade. Os circuitos serão totalmente destrutíveis e prometem mostrar as capacidades da nova PlayStation em toda a sua plenitude. Será mesmo assim? Espera-se a inclusão de 20 pistas, um novo modo Arena e vertentes para *multiplayer*, incluindo missões por equipas, além de 20 armas distintas. A data de lançamento ainda não foi confirmada.

A PSM CONSIDERA *O título original não deixou grandes saudades aos jogadores da 360 e é pouco provável que* Battlelines *possa vir a conquistar terreno relativamente à concorrência, nomeadamente no confronto directo com a série* Burnout. *Mas esperamos para ver.*

O ESPERADO REGRESSO DO ESCOCÊS VOADOR!

Após umas férias de quase dois anos, a saga do Escocês Voador vai regressar finalmente às pistas. Como já tinha sido tornado público, a série disse definitivamente adeus à 128 bits e assim sendo o novo *Colin McRae Rally* vai apresentar-se apenas na PlayStation 3.

A Codemasters promete assim rejuvenescer a série elevando o jogo a um novo patamar. Estão previstos cenários ainda mais deslumbrantes, aproveitando o potencial da consola de nova geração, uma jogabilidade mais realista e um conjunto altamente diversificado de veículos e circuitos oficiais. A competição vai englobar os eventos de maior prestígio da modalidade, incluindo troços em alta montanha, provas de Rally Cross e corridas com a participação simultânea de vários veículos em pista. O jogo em *multiplayer* promete estar igualmente em grande evidência.

Segundo Gavin Raeburn, o produtor executivo da Codemasters, "o novo *Colin McRae Rally* será uma verdadeira evolução na série, oferecendo uma extensa variedade de modos de jogo e suplantando qualquer simulador do género feito até hoje". O jogo vai apresentar um vasto rol de veículos e pistas oficiais, modos *multiplayer* ainda mais intensos e uma jogabilidade renovada e mais intuitiva. O jogo ainda não tem um título oficial e verá a luz do dia em 2007.

A PSM CONSIDERA *A saga* Colin McRae Rally *dispensa qualquer tipo de apresentação e estamos realmente entusiasmados por conhecer o seu potencial na PS3. A informação até agora disponibilizada ainda é escassa, no entanto pelo que foi anunciado espera-se que seja o* Colin *mais belo, mais rápido e mais detalhado que nunca.*

GHOST RIDER A CAMINHO

RENASCIDO

À semelhança de *The Darkness*, também *Ghost Rider*, a adaptação videojogável da adaptação cinematográfica de (ganhar fôlego) personagem de banda desenhada, ficou no limbo depois da Majesco decidir cancelar os seus projectos de consolas. E também neste caso a 2K Games resolveu ressuscitar o Motoqueiro Fantasma (coisa estranha para uma personagem que tem uma caveira flamejante no lugar da cabeça). Só estamos entusiasmados porque a personagem é uma das nossas favoritas e apostamos que Nicolas Cage (que vai interpretar o herói no cinema) vai dar voz ao jogo. O lançamento é em Fevereiro.

RESERVOIR DOGS ANUNCIADO

TARANTINO NA PS2

Não sabemos se isto são boas ou más notícias. A Eidos anunciou que vai lançar a adaptação de *Reservoir Dogs* (*Cães Danados*) para a PS2 perto do Outono. Este é um dos grandes filmes de Quentin Tarantino e os rumores de que podia surgir um jogo são antigos. Mas as adaptações de filmes nunca foram garantia de jogos de qualidade (muito pelo contrário) e se *Dogs*, pelo seu estatuto de culto, não for produzido em condições, vamos cortar a orelha a alguém. Ao que parece vamos poder participar em cenas do filme e outras que completam a história. A banda sonora também é tirada da película de QT.

MAIS ACIDENTES MORTAIS

FLATOUT 2

Depois do sucesso do primeiro jogo, *FlatOut* vai regressar à PS2 com 34 veículos, 60 circuitos e seis arenas. O jogo destacou-se pela sua condução exigente, que marcará de novo presença, e pelo motor de física, que foi aperfeiçoado e permite a manipulação de 5.000 objectos destrutíveis e 40 zonas deformáveis em cada carro. Os jogadores também vão poder participar em 12 divertidos minijogos onde se lança o condutor do veículo em direcção a alvos, usando física *ragdoll*.

NOVO NOME REGISTADO

JAK ONLINE?

Até à data de fecho de edição ainda não tinha sido anunciado oficialmente, mas é sabido que já foi registado o nome *Jak & Daxter: The Last Frontier*. Por enquanto, é ainda desconhecido se para PS2 ou PS3, mas tendo em conta a promessa de um *Ratchet* para a nova geração, não se descarta a hipótese do mesmo acontecer com o novo *Jak*. Foi também possível descortinar que o nome registado está associado a uma descrição que indica que se trata de um jogo online em redes globais e locais. São boas notícias, porque já se pensava que a Naughty Dog se iria livrar das personagens. Contem com mais informação em breve.

MAIS DE 140 PERSONAGENS

RPG DA MARVEL

Este ano promete uma avalanche de jogos de super-heróis. Um dos títulos novos é *Marvel: Ultimate Alliance*, que vai reunir num RPG de acção mais de 140 personagens da companhia de *comics*. Apenas vamos poder controlar 20, mas não nos vão ouvir a queixar disso. Até podemos criar a nossa própria equipa de super-heróis, com um nome, símbolo e até veículo. Ao que parece, as próprias acções dos jogadores vão afectar o desenrolar dos acontecimentos e o destino do universo Marvel dentro do jogo. Está a ser desenvolvido pela Raven (*X-Men Legends*) para a Activision e será lançado no Outono na PS2 e PS3.

DC TRAZ EQUIPA PARA PS2 E PSP

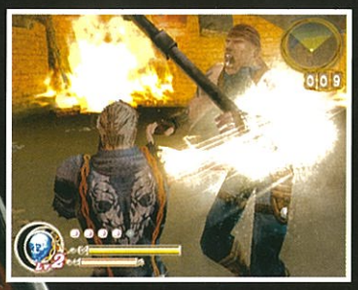
LIGA DA JUSTIÇA

A DC Comics não parece querer ficar atrás da Marvel e também anunciou um jogo com a sua equipa de super-heróis mais conhecida. *Justice League Heroes* também vai chegar no Outono à PlayStation 2 e à PSP, mas não se conhecem muitos mais detalhes. Contudo, não deve fugir muito aos moldes de um RPG de acção. De qualquer maneira, podem contar com a presença de Batman, Super-Homem, Mulher Maravilha, Flash ou Lanterna Verde. De certeza que vai estar presente na E3.

■ **Produtora:** Clover Studios ■ **Editora:** Capcom ■ **Lançamento:** A anunciar

NAS MÃOS DE DEUS

Um jogo de acção dos criadores de *Resident Evil* e *Viewtiful Joe*? Isto promete.



Assinado por dois dos nomes mais respeitados da Capcom, Atsushi Inaba (*Viewtiful Joe*) e Shinji Mikami (*Resident Evil*) e desenvolvido pela Clover (*Okami*), *God Hand* é uma nova proposta dentro da acção na terceira pessoa e que tudo indica será mais um exclusivo da PlayStation 2.

Ao contrário da tendência actual, este título descarta todo e qualquer tipo de armas de fogo, com o protagonista, de nome Jean, a recorrer somente às suas mãos (ou pés e algumas armas improvisadas) para defrontar as hostes de inimigos, que procuram apoderar-se... exactamente da sua mão. Isto porque o tema central da história é o facto deste herói adquirir, após um desmembramento no início do jogo, a mítica (e literal) mão direita de Deus que dá nome ao título, o que lhe concede uma série de poderes sobrenaturais que tomam a forma de ataques especiais e ultrapoderosos.

As poucas informações até agora disponibilizadas deixam antever que o jogo terá uma forte componente de humor, bem patente no poder extremo dos golpes (até podem atingir as regiões baixas dos inimigos ou lançá-los em longos voos pelo cenário) ou nos morangos gigantes que o protagonista pode recolher.

A PSM CONSIDERA *A Capcom sempre foi exímia na criação de novas licenças de acção nesta geração de consolas, como é exemplo* Devil May Cry, Onimusha *ou* Viewtiful Joe. God Hand *poderá bem ser o próximo nome a surpreender os jogadores pela sua jogabilidade e design, pelo que prometemos que vamos estar muito atentos a este título, especialmente na E3.*

■ **Produtora:** Monolith Soft ■ **Editora:** Namco Bandai ■ **Lançamento:** Final do ano

XENOSAGA: O FIM

De nome completo *Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra*, vem encerrar a trilogia que se iniciou na PlayStation 2.

Teve um início agitado na Europa, dado que só o segundo título foi editado (se bem que com um DVD com a história do anterior), mas trata-se de um dos RPG mais conceituados da PS2.

Não foi surpresa para ninguém, dado que na PS2 *Xenosaga* sempre foi pensado como uma trilogia, mas finalmente a Namco confirmou o terceiro título.

Tratando-se de um RPG muito focado na história, quem não conhecer os anteriores poderá sentir-se algo perdido, já que este segue exactamente a mesma intriga e personagens. A acção passa-se milénios no futuro e, como podem ver nas imagens, o grafismo mistura ficção científica com o estilo oriental, com as *cutscenes*, em quantidade muito abundante, a serem, em conjunto com o sistema de combate por turnos (normal ou a bordo de *mechs*) um dos grandes atractivos do jogo.

A PSM CONSIDERA: *A jogabilidade deve permanecer praticamente idêntica, pelo que este será claramente um produto direccionado para os fãs já existentes da série. Assim falou Zaratustra...*

■ Produtora: Ubisoft ■ Editora: Ubisoft ■ Lançamento: Final 2006

RAYMAN DE REGRESSO

O herói sem membros da Ubisoft vai voltar numa nova aventura na actual e nova geração.

Já lá vão mais de três anos desde que jogámos *Hoodlum Havoc*, o último título de Rayman a sair na PS2 (analisado na nossa edição nº 10 com 80%). Juntamente com os incontornáveis Jak e Ratchet, esta sempre foi uma das nossas personagens de plataformas favoritas, por isso foi com grande contentamento que ficámos a saber da confirmação que Michel Ancel (também criador do subvalorizado *Beyond Good & Evil* e responsável por *King Kong*) está já a trabalhar num novo jogo da série. Dá pelo nome de *Rayman Raving Rabbids* e está planeado para PS2 e PS3 lá para o final do ano.

Esta nova aventura de Rayman vê o universo da personagem ser invadido por um bando de... coelhos enraivecidos. Como sempre, o bom humor e o design algo surrealista marcam presença e ainda bem. Para livrar o seu mundo destes coelhos alucinados (existem vários tipos, cada um com características específicas), Rayman vai dar uso a um leque de movimentos renovados, para além de poder usar outras criaturas como montadas. Da lista fazem parte tubarões, rinocerontes, águias ou aranhas, entre outros animais. Para além disso, vamos poder disfarçar Rayman com uma série de visuais.

A PSM CONSIDERA *Sempre gostámos de Rayman e já temos saudades de uma das suas aventuras. É sabido que Michel Ancel é capaz de oferecer um produto de qualidade e até inovador, sendo um dos produtores mais respeitados da Ubisoft. Por isso mesmo, um novo jogo da simpática criatura, que faz parte das propostas da E3, abre boas perspectivas para o final deste ano. Prometemos trazer mais informações na bagagem quando regressarmos de Los Angeles.*

■ Produtora: Monolith ■ Editora: Vivendi ■ Lançamento: A anunciar

TERROR PURO

Depois do sucesso no PC, F.E.A.R. pode estar a caminho da PS3.

Há já algum tempo que se diz que *F.E.A.R.* pode dar o salto do PC para as consolas de nova geração. Provavelmente quando lerem estas linhas, já deve ter sido confirmado.

Para quem não conhece, trata-se de um FPS com um visual simplesmente fabuloso e um dos melhores sistemas de física que já se viu. Por isso deve assentar como uma luva na PS3. Mas grande parte do seu sucesso deve-se a um enredo arrepiante, com momentos de nos fazer saltar da cadeira. Os momentos em que aparece uma certa rapariga vestida de vermelho, que tem uma parte central no enredo, são mesmo assustadores.

A PSM CONSIDERA: *Seria uma excelente maneira de dar o pontapé de saída nos FPS para a PlayStation 3. A qualidade deste jogo está mais que provada e a Monolith já mais de uma vez demonstrou que está inclinada em trazer F.E.A.R. para as consolas de nova geração. Por isso, as probabilidades de o jogar na PS3 são cada vez maiores.*

PELAS MÃOS DE DAVE PERRY

EARTHWORM JIM

Depois do lançamento de *Path of Neo*, Dave Perry deixou a Shiny Entertainment, a produtora que ajudou a criar e que já foi responsável por alguns êxitos no passado. Um desses êxitos foi *Earthworm Jim*, um divertido jogo de plataformas com um visual bastante cartoon onde o protagonista era uma espécie de minhoca super-herói.
Parece esquisito, mas era realmente divertido. Correm rumores na Internet que Dave Perry voltou a reunir-se com a equipa por detrás de *Jim* e, por entre as tentativas de readquirir a Shiny à Atari, pretende lançar um novo jogo do herói para as consolas de nova geração.

DESTROY ALL HUMANS! 2

CRYPTO DE VOLTA

Preparem-se para mais uma invasão extra-terrestre. A THQ anunciou a sequela de *Destroy All Humans!* para o Outono deste ano e este é um dos jogos a marcar presença na E3. Gostámos bastante do título anterior, pelo bom humor e homenagem aos filmes de série B, e o novo título promete ainda maiores doses de disparate. Desta vez, o ambiente dos anos 50 dá lugar à louca década de 60, a época do amor livre e da Guerra Fria. Nas novidades podem contar com um novo modo cooperativo e níveis mais abertos, assim como um novo arsenal de armas e poderes psíquicos inéditos para Crypto.

MAIS ARMAS DE DESTRUIÇÃO

MERCENARIES 2

Apelidado de *GTA* de guerra, o primeiro *Mercenaries* oferecia uma jogabilidade bem apelativa, com enormes quantidade de destruição. Foi bem recebido, por isso foi sem surpresas que a Pandemic e a THQ anunciaram *Mercenaries 2: World in Flames* para a PlayStation 3. Os detalhes são escassos, mas o poder das consolas de nova geração deve servir para construir um mundo de jogo ainda maior do que o original. E mal podemos esperar para destruir tudo o que nos apareça pela frente em alta definição.

SEMPRE A RASGAR: Este é o primeiro nível, Twisted Reality. Uma das músicas mais rock do jogo.

GITAROO HERO

Como é que nunca ouviram falar dele? *Gitaroo Man Lives!* pode ser um dos melhores jogos rítmicos de sempre... e está na PSP. Estamos entusiasmados.

Agora sim, isto é que é falar. Esqueçam os *updates* genéricos e as conversões de jogos de PS2. É para isto que a PSP foi feita. *Gitaroo Man* apareceu primeiro na PS2 em 2002 e, apesar de ignorado pela maioria dos jogadores, conseguiu deixar-nos a sorrir durante muito tempo, graças à sua música contagiante e jogabilidade viciante. As faixas eram a sua maior força, com uma mistura de música de dança japonesa hiperactiva, rock & roll, reggae e drum & bass. Na pele de Gitaroo Man, tínhamos de combater contra várias criaturas com uma guitarra espacial mágica. Desde uma abelha que tocava trompete a uns esqueletos a tocar xilofone, era a loucura total. Temos a banda sonora nos nossos iPods – estão a ver o quanto gostámos deste jogo.

E agora vai estar na PSP, e os nossos cérebros estão a explodir de entusiasmo. *Gitaroo Man*... onde quer que estejamos! Vamos louvar aos céus. E, sendo relativamente curto e ideal para breves sessões de jogo, deve adaptar-se perfeitamente à portátil. Esta versão vai ter as mesmas músicas do original (com mais algumas a anunciar), mas com um novo modo de batalha para dois jogadores e um modo duelo cooperativo que promete ser brilhante. A julgar pelas imagens, estes novos modos vêm com músicas novas, o que são melhores notícias do que poderíamos imaginar.

//NÃO TEMOS PALAVRAS PARA EXPLICAR O NOSSO ENTUSIASMO//

DUETOS: Duel deixa que dois jogadores combatam o mesmo inimigo... com o poder da música.

A PSM CONSIDERA *Se deixarmos de lado os potenciais problemas de controlo, nem temos palavras para o nosso entusiasmo. Esperemos que sirva para colocar as pessoas a falar do jogo e que o eleve à fama que merece, em vez de desaparecer na obscuridade.*

"MASCOTE DA SEGA CHEGA À PSP"

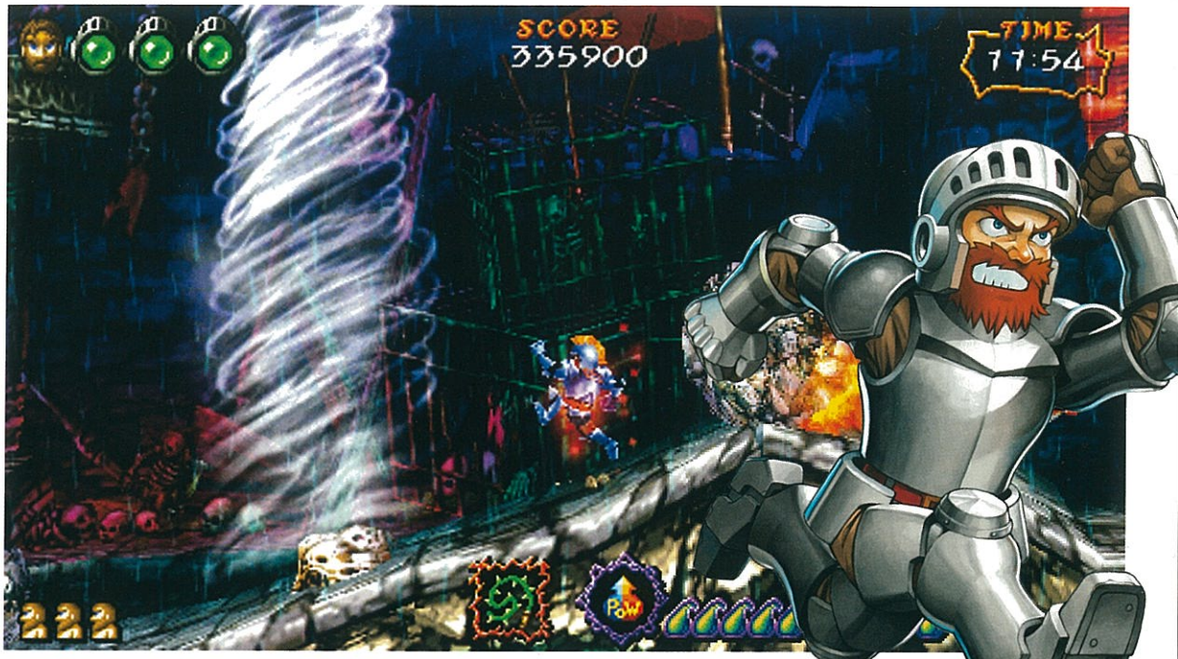
SONIC RIVALS

Uma corrida amigável entre Sonic e Knuckles transforma-se numa competição renhida com a chegada súbita de Shadow. Esta é a curta história que move o primeiro jogo de Sonic a surgir na portátil da Sony. O ouriço nunca precisou de um enredo para correr a alta velocidade, e aqui este facto mantém-se, com as provas a valerem unicamente pela sua rapidez.

Os jogadores vão poder controlar quatro personagens do universo Sonic, cada qual com uma história diferente que será desenvolvida ao longo do modo principal. Os autores garantem o regresso da jogabilidade 2D clássica mas em cenários 3D. Estes serão recheados de armadilhas (colocadas, como seria de esperar, por Eggman) que testarão ao máximo os reflexos dos jogadores. *Sonic Rivals* possui um sistema de bónus que funciona através da colecção de cartas. Na posse destas, é possível personalizar os corredores favoritos. Ainda não foram divulgados os parâmetros que poderão ser alvo de melhoramentos, mas valores de saúde, velocidade e capacidade de fazer curvas são tidos como muito prováveis.

Está ainda prevista a inclusão de modos *multiplayer*, onde a afinação das personagens através da utilização das cartas terá uma importância suplementar. *Sonic Riders* será lançado no Outono.

A PSM CONSIDERA *Apesar de ser o primeiro jogo de Sonic na PSP, a PlayStation 2 tem recebido de modo regular títulos baseados no mundo desta personagem. Infelizmente, os jogos mais recentes não têm primado pela qualidade, o que nos faz temer o modo como a Sega tem cuidado da sua mascote. Mesmo assim, não deixamos de estar curiosos em relação a esta estreia.*



ULTIMATE GHOSTS AND GOBLINS

O clássico da Capcom está a caminho da PSP, numa versão revista e... mais facilitada.

Isto não é tanto um *remake*, mas uma transformação. Os gráficos 2D do original dão lugar um estilo 3D e foram introduzidos *checkpoints* a meio dos níveis, para baixar a já famosa dificuldade da série. Mas ainda vai ser um desafio bastante sério, e requer uma destreza manual na linha de *Gradius*.

Como não podia deixar de ser, o nosso herói Arthur tem três níveis de vida – armadura dourada, prateada e, como é tradição, a sua roupa interior. As plataformas móveis também estão de regresso, com secções que sobem e outras que se desmoronam quando estamos a caminho do fim do nível.

A PSM CONSIDERA *Pode soar a algo completamente retro, mas o novo visual cheio de estilo deve dar-lhe um poder mais apelativo do que um remake básico. Estamos entusiasmados? Muito.*

FRÁGIL: Se sofrerem vários golpes ainda acabam apenas em cuecas.

VERSÃO 2.70

PSP ganha suporte para Flash com o novo update!

No dia em que a nação festejava a liberdade (25 de Abril, entenda-se), a Sony colocou disponível no site oficial português o muito aguardado Update 2.70 para a PSP. A novidade principal é a inclusão de suporte para Macromedia Flash na PSP, o que vos oferece uma maior liberdade de navegação na Internet. A versão do Macromedia Flash incluida é a 6.0 e terá de ser activada no menu de funcionalidades, mesmo após a instalação do Update. Ainda assim, alguns endereços poderão não funcionar devidamente. Ainda a destacar, a actualização de várias funcionalidades e a correcção do erro que impedia o perfeito funcionamento de alguns Memory Sticks.

A PSM CONSIDERA *Demorou mas chegou. Finalmente temos acesso a Flash na nossa pequena PSP e a correcção de falhas (embora pequenas) é sempre bem-vinda.*

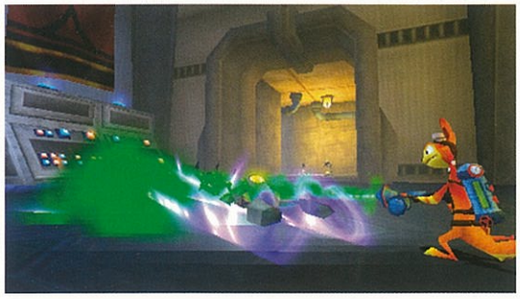
ADORAMOS DORES DE CABEÇA DESTAS!

LUMINES 2

Como tem vindo a ser hábito, a Sony lançou um site onde divulgava parte dos seus planos para a E3 (apenas alguns, como é óbvio; os mais importantes não foram mencionados). A Sony colocou mesmo um vídeo disponível, que mostrava o nome de uma série de jogos, a maior parte deles já conhecidos há muito. Contudo, entre os nomes que surgiam no ecrã, um captou a nossa atenção – *Lumines 2!* Como devem saber, *Lumines* é um dos melhores jogos da PSP, tratando-se de um jogo de puzzles simples, mas extremamente viciante e divertido. Apesar disso, a Sony recusa revelar mais pormenores e até mesmo confirmar a sua produção, mas nós apostamos que vai mesmo sair.

A PSM CONSIDERA *Adorámos o primeiro, embora alguns puzzles dessem valentes dores de cabeça, mas como estas queremos muitas mais!*

CONFUSOS?: Parece e é simples, mas é genial!



À CONVERSA COM...

READY AT DAWN

Viajámos até Madrid para conversar com os produtores de *Daxter*, uma entrevista que reproduzimos aqui.

TRIO MARAVILHA: Da esquerda para a direita: Andrea Pessino, Didier Malenfant, Ru Weerasuriya.

D*axter* surgiu como uma lufada de ar fresco no panorama actual da PSP. Um jogo feito a partir de uma série existente, mas criado totalmente de raiz para a portátil. É claro que o resultado só podia ser brilhante, ainda para mais quando se tem por base a série *Jak & Daxter*. Para celebrar o lançamento do jogo, temos o prazer de vos dar a conhecer os fundadores da Ready at Dawn, os criadores de *Daxter*, e transcrevemos a nossa conversa com este trio composto por Ru Weerasuriya, Andrea Pessino e Didier Malenfant. Se repararem bem, a letra do primeiro nome de cada um soletra RAD, que é como quem diz Ready At Dawn.

PSM2: Querem descrever o jogo e explicar como é que *Daxter* encaixa na trilogia *Percursor's Legacy*?
Didier Malenfant (DM) – *Daxter* é um jogo exclusivo da PSP e é o nosso primeiro jogo enquanto Ready At Dawn. É basicamente algo que os fãs de *Jak & Daxter* já andavam a pedir há muito. Um título onde pudessem jogar com Daxter. Tem lugar entre o primeiro *Jak & Daxter* e *Jak 2* e conta a história do que aconteceu no tempo em que Jak esteve preso em Haven City. O que é interessante é que temos um jogo com um princípio e fim já conhecido, porque os jogadores já sabem o que acontece no fim do nosso jogo. Só não sabem porquê nem como é que isso aconteceu.

PSM2: Que liberdade é que tiveram para construir a história do jogo, uma vez que trabalharam com um material de origem já existente? Tiveram algumas directivas da Naughty Dog sobre o rumo que a vossa história tinha de seguir?
DM – Nem por isso. Eu trabalhava na Naughty Dog antes de fundar a Ready At Dawn. Trabalhei nos dois primeiros jogos da série *Jak & Daxter*. Basicamente, nós é que surgimos com o conceito para o jogo e falámos com a Naughty Dog e com a Sony para fazer um jogo para a PSP que sabíamos que seria excelente e original. E toda a gente adorou o conceito e a história que queríamos fazer. A Naughty Dog pôs à nossa disposição toda a ajuda que fosse necessário. E isso traduziu-se em coisas como o guião que foi escrito pelo director criativo da Naughty Dog e que escreveu o guião para os jogos da PS2. Isto porque queríamos manter o mesmo humor em vez de o tentar imitar.

PSM2: Que elementos familiares é que os fãs da série vão poder ver em *Daxter*, tirando obviamente o próprio protagonista do jogo?
Ru Weerasuriya (RW) – Vão encontrar uma série de personagens recorrentes da série *Jak & Daxter*. Não é que façam propriamente parte da história deste jogo, mas vão aparecer aqui e ali. Até temos algumas personagens de *Jak 3*, apesar desse jogo ter lugar um pouco mais tarde. Também vamos preencher alguns buracos na história de coisas que aconteceram depois mas que não ficaram bem explicadas. Existem pelo menos quatro ou cinco personagens que vão reconhecer de imediato dos outros jogos.
Andrea Pessino (AP) – Tentámos polvilhar os elementos familiares um pouco por todo o lado. Por exemplo, todos os inimigos dos níveis de sonho são personagem do primeiro *Jak*. É claro que têm umas roupas diferentes, mas todos os jogadores do primeiro jogo vão conseguir reconhecê-los.

PSM2: Ficámos surpreendidos com o design dos níveis e até o tamanho dos cenários. Qual foi o maior desafio em termos técnicos para produzir este jogo para a PSP, devido às limitações da máquina?
DM – Para ser honesto ainda estamos à procura dessas limitações. Queríamos que *Daxter* fosse realmente o primeiro jogo PS2 portátil. Algo que não faz qualquer espécie de compromissos e que consegue oferecer o mesmo tipo de experiência que uma consola doméstica. Achamos que a PSP tem poder suficiente para fazer isso e que não existem razões para não fazer jogos que não tenham um excelente aspecto ou que não tenham tempos de *load* como muitos jogos da PS2. E por vezes até é possível fazer coisas melhores. Por exemplo, fizémos a geometria de Haven City igual à dos jogos da PS2, mas as nossas texturas têm uma maior resuloção.

PSM2: Sendo assim, porque é que não surge mais conteúdo original para a PSP e apenas conversões das versões de PlayStation 2? Acham que *Daxter* pode servir de incentivo?
DM – Poucas pessoas se lembram que quando a PS2 saiu, o primeiro *Jak & Daxter* abriu verdadeiramente as portas. De repente, ninguém se podia dar ao luxo de fazer jogos maus para a PS2. Ficaria muito contente se *Daxter* conseguisse a mesma coisa na PSP. Às vezes é isso que é preciso. Um jogo que faça as pessoas olharem para ele e que sirva de exemplo.

PSM2: E quanto aos extras e à ligação com *Jak X* da PSP?
DM – Podemos usar um cabo USB para ligar à PS2 e o que conseguimos são dois níveis desbloqueados. Um só por terem os dois jogos e outro se tiverem acabado qualquer um dos títulos. E em *Jak X* ganham um novo veículo, o Daxter Mobile, que tem uma grande cabeça peluda de Daxter. Também têm novos condutores que são personagens do nosso jogo. Em *Daxter* também ganhamos fatos novos para a personagem, como uma máscara e upgrades para a scooter.

PSM2: Acham que o jogo tem potencial para dar início a uma nova trilogia como fez na PS2?
DM – O potencial está lá. Daxter é uma personagem fácil de trabalhar. Temos material que davam para fazer, provavelmente, cinco jogos. Isto só com as ideias que nos surgiram. Mas neste momento ainda não sei dizer se vamos fazer outro *Daxter* depois deste.

Daxter já está nas lojas e foi analisado na nossa edição 47, com o veredicto final de 86%. Estão à espera de quê para o ir comprar? É um dos melhores jogos da PSP.

Passatempo

GRANDES DESAFIOS... GRANDES PRÉMIOS!

- Prémio: 5 2006 FIFA World Cup™ PlayStation 2, 5 2006 FIFA World Cup™ PSP
- Data limite: 30 de Maio

GANHE!

2006 FIFA World Cup™

Aumente o volume, levante as mãos, junte-se à festa e seja o número um deste campeonato... 2006 FIFA World Cup™ já chegou ao mercado nacional!

LEVANTE A TAÇA E VIVA O SONHO COM A PSM2, PODE GANHAR UM DESTES JOGOS!

É FÁCIL PARTICIPAR!

Qual o jogador que é capa em Portugal de 2006 FIFA World Cup™?

PARA GANHAR A VERSÃO PLAYSTATION 2:

Seleccione entre as hipóteses seguintes e envie um SMS com PSM2 (Espaço)W(hipótese correcta) para 4111

A – Zé Gato - Envie PSM2 WA para 4111
B – Simão Sabrosa - Envie PSM2 WB para 4111
C – Michael Jordan - Envie PSM2 WC para 4111

PARA GANHAR A VERSÃO PSP:

Seleccione entre as hipóteses seguintes e envie um SMS com PSM2 (Espaço)P(hipótese correcta) para 4111

A – Zé Gato - Envie PSM2 PA para 4111
B – Simão Sabrosa - Envie PSM2 PB para 4111
C – Michael Jordan - Envie PSM2 PC para 4111

Custo de cada SMS: 1 Euro (IVA Incluído)

©2006 Electronic Arts Inc. Todos os direitos reservados. Official FIFA Licensed Product. The FIFA Logo © 1977 FIFA™. Reservados Todos os Direitos. Todas as outras marcas registadas são propriedade dos seus respectivos proprietários.

O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação. O(s) prémio(s) será enviado(s) dentro de 4 semanas após a data anunciada de fim do passatempo sem custos para o(s) vencedor(es). O passatempo pode terminar antes da data anunciada, no caso de todos os prémios já terem sido atribuídos. Para suporte técnico telefone para 213 140 983 ou envie e-mail para smartcodes@tziranda.com. O(s) vencedor(es) terá de enviar o seu nome e morada completos conforme indicações no SMS de vencedor, sob pena de não receber(em) o(s) prémio(s). No caso de o nome, morada e código postal serem inexistentes ou estarem incompletos, ou se a encomenda não for levantada, o(s) vencedor(es) perde(m) o direito ao(s) prémio(s) 60 dias após o final do passatempo. Os dados enviados destinam-se a ser processados automaticamente com o fim de a Goody poder informá-lo sobre os seus produtos. Caso não pretenda que os seus dados sejam utilizados para futuros contactos, acrescente um espaço e um "X" no final da sua mensagem.

Depois do sucesso do ano passado, a luta livre americana está pronta para a nova geração e o espectáculo parece estar melhor do que nunca.

O *wrestling* continua a ser um dos fenómenos do momento em Portugal. As transmissões televisivas da WWE estão para durar, com a exibição dos eventos *pay-per-view* a chegarem finalmente ao território português, assim como o lançamento de DVD. Mesmo os que detestam o *wrestling* já devem ter ouvido falar de John Cena, de Batista ou do Undertaker. Não?! E da Stacy Kiebler? Pois, bem nos pareceu...

O melhor de tudo isto é que o último Smackdown! vs. Raw conseguiu a proeza de não defraudar as expectativas de todos os que queriam recriar a diversão e a emoção da WWE na sua PlayStation 2. A THQ conseguiu levar a série a um patamar de qualidade e o lançamento anunciado de um novo jogo para a PlayStation 3 (e ainda PS2 e PSP, é bom de referir), tem tudo para seguir no mesmo caminho.

TEMPO DE MUDAR

Isto de ter versões anuais dos franchises mais populares até pode ser bom, até começarem a cair numa repetição de ideias. Provavelmente com a consciência de que *Smackdown! vs. Raw* atingiu um excelente pico de forma na edição do ano passado, a THQ aproveita a chegada da nova geração para implementar mudanças que prometem ir mais além do que a mera actualização dos lutadores e de um visual mais poderoso. Parece que o já famoso sistema de combate vai ser alvo de algumas reformulações. O sistema de *grapples* a dois tempos dos títulos anteriores vai dar lugar a uma mecânica que destaca os analógicos, em especial o direito.

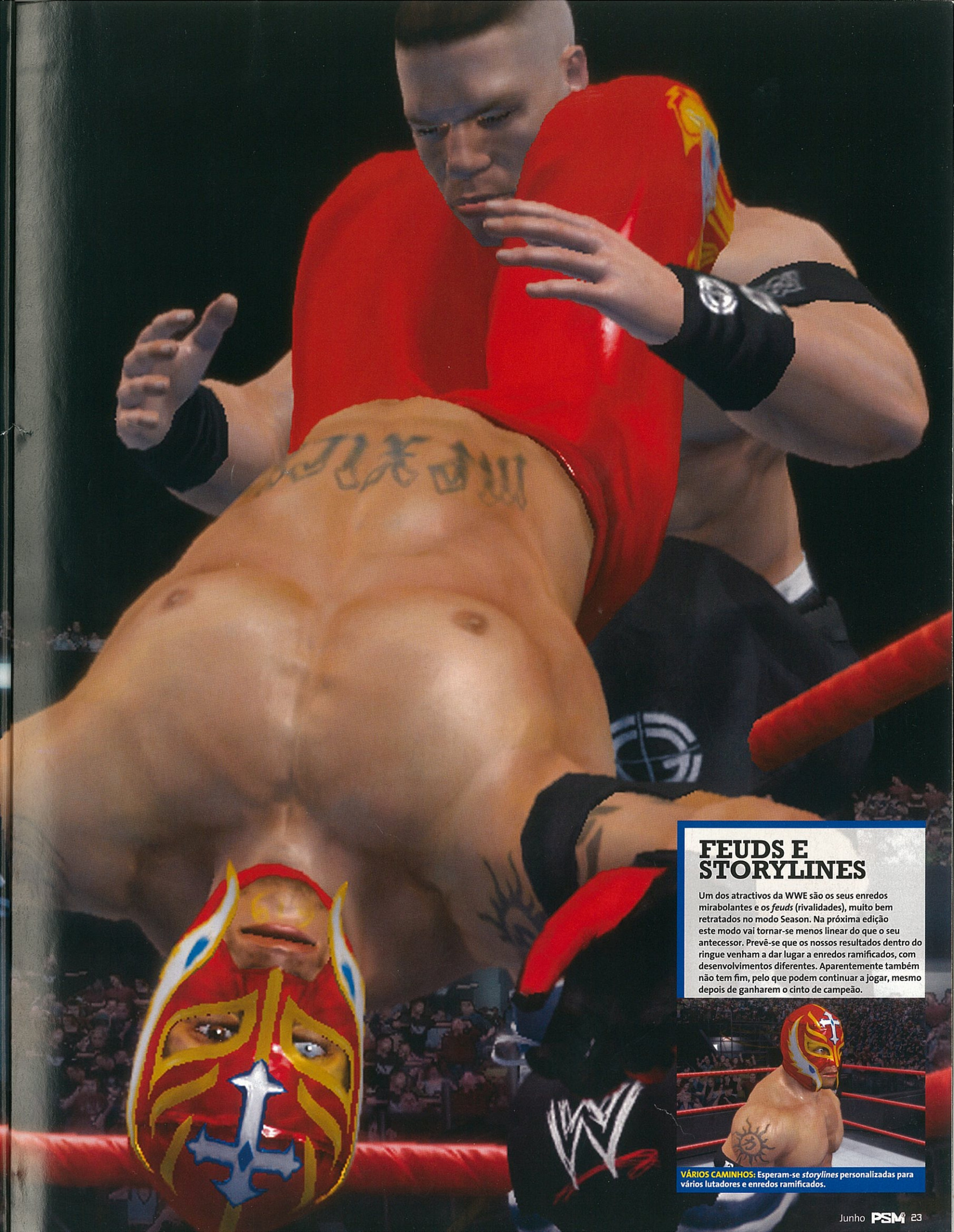
O objectivo é tornar os combates mais acessíveis e, sobretudo, mais fluidos. Bryan Williams, o Game Designer encarregue do jogo, explica melhor: "os *grapples* de *WWE Smackdown! vs. Raw 2007* estão agora atribuídos ao analógico direito, em vez dos botões. Também introduzimos os *quick* e *strong grapples* neste sistema. Por exemplo, para fazer um *quick grapple* apenas têm de mover o analógico em qualquer uma das quatro direcções. São ataques rápidos e de baixo risco. Não são tão poderosos como os *strong grapples*, mas são mais fáceis de reverter. Para executar *strong grapples*, têm de pressionar um botão de modificação em conjunto com o movimento do analógico. Este movimento já coloca os jogadores na posição de *grapple* tradicional. Uma vez neste estado, se moverem o analógico em qualquer uma das quatro direcções, executam diferentes *strong grapples*, que provocam mais dano mas são mais fáceis de reverter pelo adversário".

Este novo sistema vem também oferecer um maior controlo sobre os movimentos. Em *Smackdown! vs. Raw 2006*, uma vez pressionados os botões, os golpes decorriam de forma automática. O maior grau de interacção surgia, talvez, nos golpes de submissão. Mas com a ajuda do analógico podemos controlar, por exemplo, o tempo em que erguemos um adversário no ar. O mesmo se aplica em determinadas localizações do ringue ou nos "Cage Matches". Com movimentos do analógico direito podemos controlar melhor os golpes que envolvam o cenário, seja bater com a cabeça do oponente nos degraus ou esfregar-lhe a cara na rede da jaula de aço.

Para além disto, parecem existir ainda mais maneiras do próprio cenário poder ser utilizado em nosso proveito, pois cada arena vai oferecer ainda mais locais de interacção à volta do ringue. Como podem ver em algumas das imagens, existem mesmo uns andaimes enormes de onde nos podemos atirar, numa verdadeira manobra suicida. Mas se nos vai doer, imaginem o estado em que vai ficar adversário.

E ainda há mais. O público também deve estar melhor recriado, o que, para além de fazer maravilhas pelo ambiente geral, vem introduzir novos factores, pois podem mesmo dar-nos armas (como em *Def Jam*). E finalmente vamos poder lutar no meio da multidão (ver caixa Abram Alas),

"O FAMOSO SISTEMA DE GRAPPLES VAI PASSAR PARA O ANALÓGICO DIREITO DO DUALSHOCK."



FEUDS E STORYLINES

Um dos atractivos da WWE são os seus enredos mirabolantes e os *feuds* (rivalidades), muito bem retratados no modo Season. Na próxima edição este modo vai tornar-se menos linear do que o seu antecessor. Prevê-se que os nossos resultados dentro do ringue venham a dar lugar a enredos ramificados, com desenvolvimentos diferentes. Aparentemente também não tem fim, pelo que podem continuar a jogar, mesmo depois de ganharem o cinto de campeão.

VÁRIOS CAMINHOS: Esperam-se *storylines* personalizadas para vários lutadores e enredos ramificados.

o que permite recriar ainda melhor todo o ambiente e espectáculo das transmissões televisivas da WWE.

PODER NEXT-GEN

Como seria de esperar, a versão PlayStation 3 de *Smackdown! vs. Raw 2007* vai oferecer lutadores ainda mais detalhados. Se no ano passado as personagens já se encontravam em grande nível, o poder da nova geração permite levar o detalhe ainda mais longe. Segundo Bryan Williams, "se os fãs ficaram espantados com o visual do jogo anterior, tudo o que posso dizer é para se prepararem para o que vem a seguir! O salto para a nova geração permite-nos fazer coisas que antes só podíamos sonhar, tanto em termos de visual como em termos de apresentação geral.
Em *Smackdown! vs. Raw 2006*, o número de polígonos em cada modelo dos lutadores era de 6.000. Em comparação, o número de polígonos nos modelos de nova geração de *Smackdown! vs. Raw 2007* é de 20.000!". As imagens disponíveis são prova disso mesmo. As versões digitais de John Cena e Rey Misteryo nunca foram tão reais. Reparem nos detalhes da roupa de Rey ou na expressividade de Cena. E pelo que já vimos, o trabalho de animação também está excelente. Quando questionámos Williams sobre as tais coisas que só antes sonhavam, mas que agora se materializam graças à nova geração, o Game Designer da THQ limitou-se a dizer que preferem guardar as surpresas para mais perto do lançamento, no Outono. Por isso ainda se esperam mais algumas novidades no capítulo técnico do novo *Smackdown! vs. Raw*.

De qualquer forma, já que mencionámos também os lutadores, Williams revelou-nos que a nova versão vai contar com seis dezenas de personagens jogáveis, tantas como no ano passado mas, claro, mais actualizados. E a isto junta-se, obviamente, o editor de personagens, um dos destaques de *Smackdown! vs. Raw 2006*. Personalização é a palavra de ordem e o novo jogo da WWE não deve desiludir, como defende Bryan Williams. "No ano passado introduzimos o Locker Room", avança o Game Designer, "que oferecia uma quantidade substancial de opções de personalização. É uma característica que queremos trazer de volta em *Smackdown! vs. Raw 2007*, com um sistema de personalização ainda mais robusto. Também vamos introduzir uma boa quantidade de novas opções e oportunidade de personalização no modo General Manager. Estou certo que os fãs vão ficar agradavelmente surpreendidos com o que temos planeado". Esperemos que sim.

Uma das coisas que define o sucesso da WWE são os enredos, muitas vezes mirabolantes, de cada lutador, com os famosos *feuds* (ou rivalidades) sempre em destaque. No jogo do ano passado, isto estava bem patente no modo Season. Mas a verdade é que, apesar de ter conseguido transmitir uma boa sensação desses *feuds*, acabava por ser indiferente quem vencíamos ou quando vencíamos, pois o enredo prosseguia o seu percurso pré-estabelecido. O que deve mudar substancialmente na próxima edição de *Smackdown! vs. Raw* (ver caixa).

MANOBRAS SUICIDAS: Vejam a altura. Alguém vai sair lesionado.

"CADA MODELO DE LUTADOR NA PS3 É COMPOSTO POR CERCA DE 20 MIL POLÍGONOS!"

ESSA DEVE TER DOÍDO: Vejam a expressão de dor na face de Cena.

ABRAM ALAS

Smackdown! vs. Raw 2007 vai oferecer ainda mais oportunidades para podermos espancar o nosso oponente. Inclusive no meio do público. Se atirarmos o nosso adversário contra a barreira, podemos depois lançá-lo para o meio da multidão, que abre uma pequena clareira que passa a ser uma área de combate reduzida. Não é que o público tenha interferência, mas é um aspecto que deve fazer maravilhas pelo ambiente que, já por si, recria da melhor maneira o fenómeno da WWE. Podem ainda contar com andaimes gigantes de onde nos podemos atirar para cima de um adversário e até com um sistema de som, com colunas enormes que podem electrocutar o nosso oponente.

SEM BARREIRAS: Podemos atirar o nosso adversário para o meio do público e continuar o espectáculo de pancadaria.

AFINAÇÕES

Como já devem ter reparado, algumas das novidades da versão anterior estão de regresso e vão ser alvo de melhorias. É o caso do modo General Manager, que nos coloca à frente dos destinos de uma das *brands* da WWE. Agora vai ser possível desenvolver melhor o nosso lutador personalizado, assim como tomar medidas para sabotar a concorrência. Adoraríamos ver a hipótese de levar um grupo de lutadores e invadir alguns dos eventos concorrentes, como acontece nos espectáculos da WWE.

Os tipos de combate também vão passar por uma série de afinações, algumas que se prendem com o novo sistema de combate. Mais uma vez, Bryan Williams explica que "em vez de introduzirmos novos tipos de combate, o nosso objectivo este ano é melhorar os combates que já estavam disponíveis no nosso jogo. Como exemplo, temos os combates Ladder & Table, que vão receber uma nova camada de tinta e vão ter uma mecânica de jogo completamente diferente. O nosso modo online também vai regressar e, pela primeira vez na série, vai oferecer suporte de voz. É algo que os fãs e a crítica têm pedido há já algum tempo e queremos oferecer-lhes isso em *WWE Smackdown! vs. Raw 2007*". Já nos estamos a ver a

"MAIS MODOS DE PERSONALIZAÇÃO E, PELA PRIMEIRA VEZ, SUPORTE DE VOZ PARA O ONLINE".

MAIS DETALHE: Os modelos dos lutadores estão ainda mais definidos.

aplicar um violento Pedigree com Triple H num adversário humano através da plataforma online da PS3 e da PS2 e gritar para o microfone "I'm the King of Kings!". Excelente.

Temos de confessar que nós aqui na PSM2 também fomos apanhados pela febre recente do *wrestling* e gostámos bastante do jogo do ano passado. Como já devem ter reparado pelo nosso entusiasmo, estamos muito curiosos em ver o jogo na PlayStation 3. Ainda para mais porque a THQ não parece ter caído no truque fácil de apenas actualizar a lista de lutadores. Como vimos, estão previstas mudanças relevantes em *WWE Smackdown! vs. Raw 2007* e mal podemos esperar. Para além disso, é sabido da colaboração estreita entre a THQ e a WWE (principalmente das suas equipas de criativos), o que garante um jogo de qualidade, que seja capaz de recriar o espectáculo da luta livre americana.

Com lançamento previsto para o Outono deste ano, *Smackdown! vs. Raw 2006* deve fazer parte do lote do *line-up* inicial da PlayStation 3. Para além de fazer um regresso à PS2 e à PSP. De certeza que quando voltarmos da E3 vamos trazer mais novidades na bagagem, por isso fiquem atentos à vossa PSM2.

ESTREANTES?

Tirando as grandes superestrelas (e mesmo essas não escapam), existem todos os anos lutadores que vão e vêm da WWE, para não falar dos que andam desaparecidos por causa das lesões. Em *Smackdown! vs. Raw 2007* a lista deve estar ainda mais actualizada, apesar de ainda se desconhecer quais são os 60 lutadores que vão aparecer no jogo. Mas isso não nos impede de fazer um pouco de futurologia e tentar adivinhar quem vai marcar presença. Fiquem com alguns dos nomes que se destacaram no último ano da WWE e que gostaríamos de ver no novo jogo da THQ.

BOBBY LASHLEY

Também conhecido como o "Freak" ou Aberração. A sua intensidade e físico tornam-no um dos lutadores mais impressionantes e que gostaríamos de ver disponível.

Alcunha: The Real Deal
Brand: Smackdown!
Golpe Final: The Dominator

MARK HENRY

O homem que mandou Batista para o "estaleiro" e esborrachou o Undertaker numa mesa. É lento e tem um leque reduzido de golpes, mas é estrondoso.

Alcunha: The World's Strongest Man
Brand: Smackdown!
Golpe Final: The World's Strongest Slam

CANDICE MICHELLE

Com o poder da PS3, as Divas devem estar bem melhores do que no ano passado. Por isso exigimos a presença da mais sensual de todas elas.

Alcunha: Go Daddy Girl
Brand: Raw
Golpe Final: Candylicious

MICKIE JAMES

A sua personagem na WWE pode ser completamente psicótica, mas tem um bom arsenal de golpes e não se importa de ficar em poses comprometedoras.

Alcunha: Nenhuma
Brand: Raw
Golpe Final: Mick Kick

BOOGEYMAN

Já estamos um pouco fartos de ver este lutador aberrante a comer minhocas na televisão. Mas tem potencial para ser uma personagem divertida de jogar.

Alcunha: Nenhuma
Brand: Smackdown!
Golpe Final: Goodnight

MNM

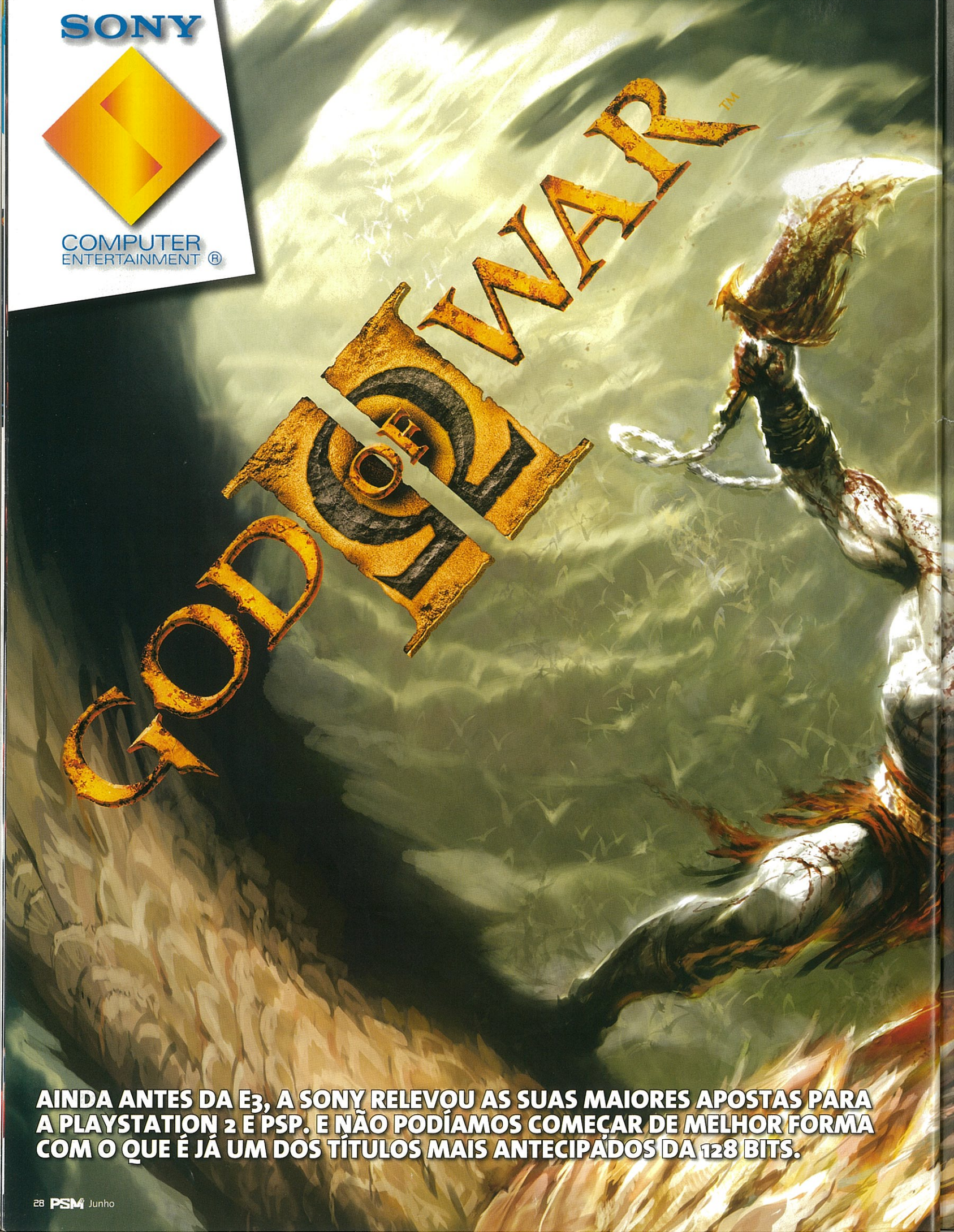
Não só poderíamos jogar com uma das mais temíveis duplas de Tag Team, como ainda tínhamos Melina, a Diva com a mais espectacular entrada em ringue.

Nomes: Mercury, Nitro e Melina
Brand: Smackdown!
Golpe Final: Snapshot

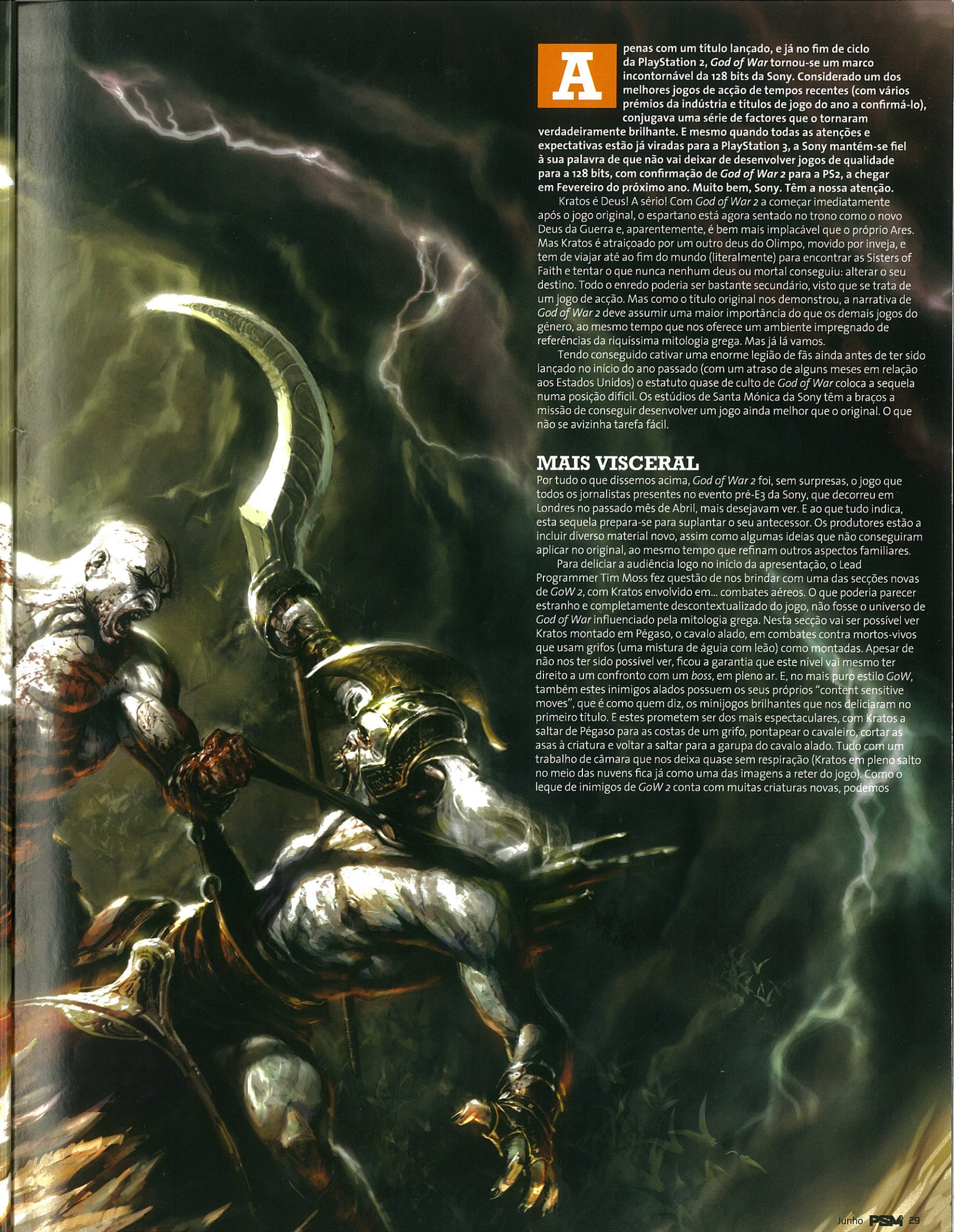
MEXICOOLS

Esta nossa escolha justifica-se de forma simples. Podem não ser os lutadores mais carismáticos, mas é uma dupla que rivaliza com Rey Mysterio no que toca a movimentos espectaculares.

Nomes: Mercury, Psicosis e Super Crazy
Brand: Smackdown!
Golpe Final: Guillotine Legdrop e Moonsault



AINDA ANTES DA E3, A SONY RELEVOU AS SUAS MAIORES APOSTAS PARA A PLAYSTATION 2 E PSP. E NÃO PODÍAMOS COMEÇAR DE MELHOR FORMA COM O QUE É JÁ UM DOS TÍTULOS MAIS ANTECIPADOS DA 128 BITS.



Apenas com um título lançado, e já no fim de ciclo da PlayStation 2, *God of War* tornou-se um marco incontornável da 128 bits da Sony. Considerado um dos melhores jogos de acção de tempos recentes (com vários prémios da indústria e títulos de jogo do ano a confirmá-lo), conjugava uma série de factores que o tornaram verdadeiramente brilhante. E mesmo quando todas as atenções e expectativas estão já viradas para a PlayStation 3, a Sony mantém-se fiel à sua palavra de que não vai deixar de desenvolver jogos de qualidade para a 128 bits, com confirmação de *God of War 2* para a PS2, a chegar em Fevereiro do próximo ano. Muito bem, Sony. Têm a nossa atenção.

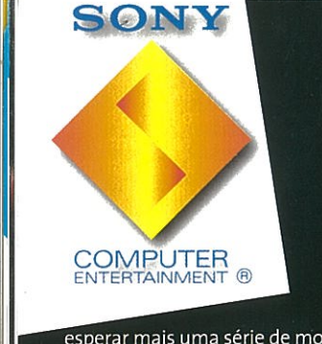
Kratos é Deus! A sério! Com *God of War 2* a começar imediatamente após o jogo original, o espartano está agora sentado no trono como o novo Deus da Guerra e, aparentemente, é bem mais implacável que o próprio Ares. Mas Kratos é atraiçoado por um outro deus do Olimpo, movido por inveja, e tem de viajar até ao fim do mundo (literalmente) para encontrar as Sisters of Faith e tentar o que nunca nenhum deus ou mortal conseguiu: alterar o seu destino. Todo o enredo poderia ser bastante secundário, visto que se trata de um jogo de acção. Mas como o título original nos demonstrou, a narrativa de *God of War 2* deve assumir uma maior importância do que os demais jogos do género, ao mesmo tempo que nos oferece um ambiente impregnado de referências da riquíssima mitologia grega. Mas já lá vamos.

Tendo conseguido cativar uma enorme legião de fãs ainda antes de ter sido lançado no início do ano passado (com um atraso de alguns meses em relação aos Estados Unidos) o estatuto quase de culto de *God of War* coloca a sequela numa posição difícil. Os estúdios de Santa Mónica da Sony têm a braços a missão de conseguir desenvolver um jogo ainda melhor que o original. O que não se avizinha tarefa fácil.

MAIS VISCERAL

Por tudo o que dissemos acima, *God of War 2* foi, sem surpresas, o jogo que todos os jornalistas presentes no evento pré-E3 da Sony, que decorreu em Londres no passado mês de Abril, mais desejavam ver. E ao que tudo indica, esta sequela prepara-se para suplantar o seu antecessor. Os produtores estão a incluir diverso material novo, assim como algumas ideias que não conseguiram aplicar no original, ao mesmo tempo que refinam outros aspectos familiares.

Para deliciar a audiência logo no início da apresentação, o Lead Programmer Tim Moss fez questão de nos brindar com uma das secções novas de *GoW 2*, com Kratos envolvido em... combates aéreos. O que poderia parecer estranho e completamente descontextualizado do jogo, não fosse o universo de *God of War* influenciado pela mitologia grega. Nesta secção vai ser possível ver Kratos montado em Pégaso, o cavalo alado, em combates contra mortos-vivos que usam grifos (uma mistura de águia com leão) como montadas. Apesar de não nos ter sido possível ver, ficou a garantia que este nível vai mesmo ter direito a um confronto com um *boss*, em pleno ar. E, no mais puro estilo *GoW*, também estes inimigos alados possuem os seus próprios "content sensitive moves", que é como quem diz, os minijogos brilhantes que nos deliciaram no primeiro título. E estes prometem ser dos mais espectaculares, com Kratos a saltar de Pégaso para as costas de um grifo, pontapear o cavaleiro, cortar as asas à criatura e voltar a saltar para a garupa do cavalo alado. Tudo com um trabalho de câmara que nos deixa quase sem respiração (Kratos em pleno salto no meio das nuvens fica já como uma das imagens a reter do jogo). Como o leque de inimigos de *GoW 2* conta com muitas criaturas novas, podemos



esperar mais uma série de movimentos do género. Também vamos encontrar inimigos familiares que transitam do original, mas não esperem encontrar um jogo totalmente igual. Tim Moss garante que "vão existir mais inimigos novos do que os que vêm do primeiro jogo. Tirando isso, cada inimigo será retocado e reanimado e, claro, na maioria dos casos serão completamente novos. Para além disso estamos a incorporar novas mecânicas na jogabilidade, por exemplo, com os cavaleiros dos ciclopes, acrescentando uma maior profundidade à parte dos combates e até à IA inimiga. E também convém dizer que não é mau ter alguns elementos familiares, nem que seja para introduzir os jogadores a uma nova mecânica, mas com inimigos que já conhecem".

Aproveitamos a deixa de Tim Moss para falar de mais um dos minijogos que conseguimos ver e que envolve os referidos ciclopes. Como sempre, assim que o jogo nos incitar, pressionamos a sequência correcta de botões e Kratos crava as suas lâminas nos joelhos da criatura, para depois trepar e arrancar-lhe o seu olho gigantesco num festim de sangue. Melhor ainda, os olhos dos ciclopes conseguidos desta maneira são um dos objectos coleccionáveis do jogo, de forma a incentivar o jogador a optar por estes movimentos. Como se fosse necessário incentivo maior.

NOVAS MECÂNICAS

Além de querer ser tanto ou mais espectacular que o seu antecessor, *GoW 2* vai incluir também algumas melhorias na jogabilidade. Aqui a aposta passa por seguir o caminho pavimentado anteriormente, com uma mecânica acessível mas ao mesmo tempo de uma profundidade surpreendente, com a mistura correcta de acção (graças ao excelente sistema de combate) e puzzles que envolvem os cenários. Nas novidades, podemos avançar que Kratos será capaz de se pendurar em tectos e despachar alguns inimigos desta maneira, da mesma forma que nas sequências das cordas do original (que também vão marcar presença com uma série de animações novas). Mas a maior implementação é o sistema de *grapple*, através do qual Kratos prende as suas correntes em determinadas partes do cenário para se balançar e chegar a um ponto que de outra forma seria inacessível. Para além de ser uma excelente forma de navegar pelos cenários, também faz parte de alguns dos puzzles do jogo.

A integração perfeita de todos os aspectos que compõem o sistema de combate já era patente no primeiro título e a equipa de produção quer levar as coisas a um outro patamar. É o que também podemos constatar com as magias, inspiradas nos elementos naturais. Durante a apresentação, composta pela demo que estará jogável na E3, foi possível ver Kratos a utilizar um arco que disparava rajadas de... vento, ou uma magia de gelo, que nos permite disparar rajadas das mãos que dispersam os inimigos mais próximos, como se fosse uma caçadeira. O que difere nesta sequela é a maior rapidez, pelo menos aparente, em que é feita a transição entre as lâminas e estas magias. Como explica Tim Moss, "a intenção com as novas magias é tentar encontrar a melhor maneira de as incorporar com todo o sistema de combate. Queremos que possam, por exemplo, usar as lâminas num salto e enquanto caem disparar umas setas de vento. Basicamente queremos incorporar as magias de uma forma mais fluida no sistema de combos dos combates. Esse é o nosso objectivo principal. Acho que vamos mostrar mais algumas magias durante a E3." Claro que nós vamos estar muito atentos a isso.

Mais uma vez, se tomarmos o original como exemplo, o aproveitamento da mitologia grega não será menos que genial. Na nossa conversa com Tim Moss conseguimos descobrir mais alguns elementos clássicos que estão a ser transportados para o jogo. É o caso das Asas de Ícaro (que não foram aproveitadas no original, como se pode ver nos extras do jogo) e Pégaso. Também temos o Tosão de Ouro, que vai fazer parte do arsenal de Kratos (prevenindo contra os ataques das Medusas). Mas não é só. Tim Moss revelou-nos que "também Hércules e Perseu vão aparecer neste jogo. E como mencionámos na apresentação, as Sisters of Faith são o objectivo principal do jogo". Esta última parte deixámos de ouvir. Perdemo-nos na parte em que Moss revelou que Hércules vai estar em *God of War 2*. Apenas desejamos que nos ofereçam um combate colossal entre Kratos e Hércules. Como se não houvessem razões suficientes para que este seja já um dos jogos mais aguardados da PlayStation 2.

KRATOS PODE USAR AS SUAS CORRENTES PARA ATRAVESSAR ALGUMAS SECÇÕES DOS CENÁRIOS.

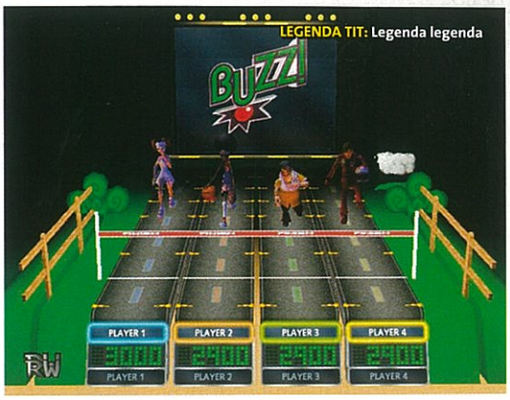
TIM MOSS
Lead Programmer

PSM2 – De todos os elementos que fizeram do original uma experiência fabulosa, o que é que estão a melhorar para esta sequela?
Tim Moss (TM) – Em *God of War* fizemos um jogo de que nos orgulhamos muito. Mas existem sempre coisas que pensamos que poderíamos ter feito diferente ou melhor. E também existe uma série de ideias que não foram incorporadas por falta de tempo ou porque achámos que não eram as indicadas. Mas sempre pensámos que as poderíamos usar na sequela. É o caso das Asas de Ícaro, que pensámos para *God of War*, como podem ver nos extras, mas que não encontrámos uma boa maneira de as incorporar no jogo. Desta vez, acho que descobrimos a forma certa de as utilizar. Até discutimos o Pégaso quando estávamos a fazer o original, mas só em *God of War 2* é que temos a melhor maneira de o incorporar. Outro elemento que estamos a aplicar na sequela é a forma como as lâminas são utilizadas como sistema de navegação pelos cenários. Até o nosso sistema de combate, que é algo de que nos orgulhamos muito, está a ser melhorado para oferecer ainda maior profundidade do que no original.

PSM2 – A decisão de desenvolver o jogo ainda para a PS2 e não para a PS3 foi vossa ou uma escolha corporativa?
TM – A decisão foi nossa. Muitas companhias estão a desenvolver jogos para o lançamento da PS3 ou, pelo menos, para perto do lançamento. E de certeza que a Sony vai fazer um bom trabalho em colocar o maior número possível de consolas no mercado, até ao lançamento do nosso jogo em Fevereiro de 2007. Mas uma coisa que posso garantir é que, nessa altura, não vão existir tantas PS3 no mercado como PS2. E achamos que esta é uma excelente oportunidade para fazer um grande jogo para quem possui a PS2. Ainda por cima, como parece que a PS3 vai ser retrocompatível, existem todas as hipóteses do nosso jogo ser jogado por quem comprar uma PS3.

PSM2 – Mencionou na apresentação algumas melhorias na câmara. O que é que podemos esperar e porque é que nunca optaram por uma câmara livre?
TM – No primeiro jogo, fizemos a câmara exactamente como queríamos. Algumas pessoas gostam de jogos em que a câmara é livre, mas achamos que podemos contar a nossa história bem melhor com uma câmara totalmente fixa. E existem muitas coisas que podemos fazer para tornar o jogo melhor, precisamente porque temos uma câmara desse género. Sabemos exactamente o que estamos a mostrar em cada plano e asseguramo-nos de que o jogador está a ter exactamente a experiência que planeamos, em qualquer momento do jogo. Existem argumentos para defender os dois sistemas de câmara, mas na nossa opinião, os argumentos para ter uma câmara cinemática pesam mais do que os outros.

PSM2 – Na sua opinião, o que torna Kratos uma personagem tão marcante na PlayStation 2 e nos jogos de acção em geral?
TM – Kratos é uma excelente embalagem composta por várias coisas. O que quero dizer é que Kratos é uma personagem muito interessante ao mesmo tempo que é desagradável. E é uma personagem que fica muito bem no ecrã. E ainda lhe juntámos um sistema de combate fluido. Pode ser casual e acessível se quiserem, mas também pode ser bastante profundo. Acima de tudo, as pessoas acham que Kratos é uma personagem interessante de se jogar. Não necessariamente porque é divertido, mas porque é, realmente, uma verdadeira personagem de videojogos. Também lhe demos alguma profundidade enquanto personagem, com um *backstory*. Existem razões para ele fazer o que faz, mesmo que sejam estranhas ou muito na linha da mitologia grega. Mas não deixam de existir razões e uma história por trás de tudo. E, claro, não deixa de ser divertido jogar com Kratos.

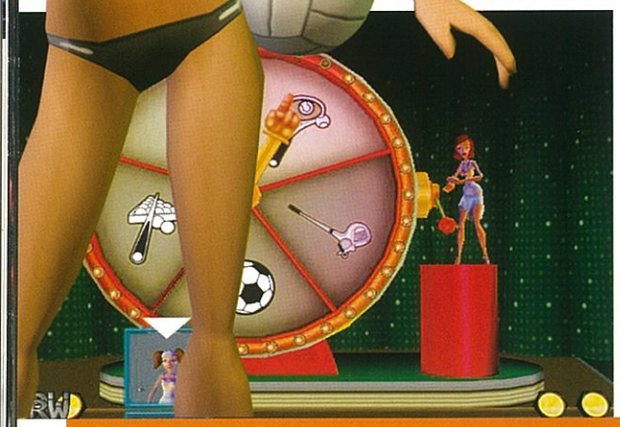


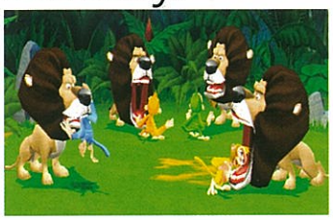
LEGENDA TIT: Legenda legenda

LEGENDA TIT: Legenda legenda

NOVOS BUZZ!

A diversão na PS2 continua assegurada, com dois títulos novos de um dos *party games* mais viciantes da Sony.





Querem jogar de uma maneira diferente, recorrendo a um comando pouco vulgar? Então não precisam de olhar para mais lado nenhum. Basta verem o que *Buzz!* vos vai oferecer ainda este ano.

Desde *Quiz Musical* que *Buzz!* nos tem deliciado. É uma presença obrigatória em qualquer festa aqui da redacção. Já está anunciado mais um título, intitulado *The Sports Quiz!* (que em português deve ser algo como "O Quiz de Desporto"). Como o nome indica, as perguntas giram em torno das mais variadas actividades desportivas, mas não precisam de ser especialistas na matéria, porque as rondas novas, como Spin ou Estimativa, assim como os clássicos Ladrão de Pontos ou O Dedo Mais Rápido, asseguram que vai ser mais abrangente e acessível a todos. Como no caso de *O Grande Quiz!*.

No entanto, a grande novidade dá pelo nome de *Buzz! Jr.*, uma linha para os mais novos do jogo da Sony. O primeiro título, *Festa na Selva*, mais não é do que quarenta minijogos, onde utilizamos os "buzzers" para comandar os macaquinhos. Os desafios ora requerem que carreguemos na cor correcta ou no grande botão vermelho. Nada mais fácil. O problema é que, pelo que experimentámos, o poder apelativo deste jogo vai conseguir muitos jogadores, sem serem só os mais novos. É extremamente viciante e surpreendentemente competitivo. Alguns jogos requerem, por exemplo, aguentar com uma bomba nas mãos o maior tempo possível, para depois passar para outro jogador (basta pressionar a cor correspondente), na esperança que a bomba lhe rebente nas mãos. Outro jogo segue a mesma receita, mas a bomba dá lugar a uma bigorna enquanto os macacos saltam de pára-quedas. E o que dizer do minijogo onde temos (ou melhor, os macaquinhos) de soltar gases numa banheira e escapar à vigilância de um gorila? Preparem-se porque vai ser a loucura total. E se tiverem vergonha, podem sempre dizer que compraram o jogo para o vosso irmão mais novo.

MAIS EYETOY

A nova fornada de títulos para a câmara periférica da PS2 também não podia faltar a mais uma E3. A Sony não fez a coisa por menos e anunciou um trio de jogos para o EyeToy.

***Kinetic Combat* dá continuidade ao sucesso do ano passado que apostava em exercícios físicos. Este novo título adiciona-lhe verdadeiras lições de Kung Fu, divididas por quatro disciplinas, ou zonas, com o acompanhamento de professores virtuais. Podemos aprender 200 movimentos e depois aplicá-los numa série de minijogos, incluindo um combate com um dos animais que simbolizam cada uma das zonas.**

A popular linha *EyeToy Play* vai receber, também, um novo jogo, dedicado exclusivamente ao desporto. *EyeToy Play Sports* vai buscar inspiração a modalidades reais ou a desportos mais disparatados, como corridas de sacos, em minijogos de curta duração para até oito jogadores. Estão prometidos 101 destes jogos e muitos com modos para vários participantes.

O título mais curioso a recorrer ao EyeToy foi mostrado apenas em forma de vídeo. Mas foi o suficiente para nos deixar interessados. Trata-se de uma versão de *Lemmings*, que tanto furor estão a fazer na PSP. Ao que parece vamos ter de usar o nosso próprio corpo para criar passagens para as pequenas criaturas, ou mesmo usar movimentos para destruir o cenário. Vamos estar atentos a este título durante a E3.

B-BOY

Um título de *break dance*? Mas está mais próximo de *Tony Hawk* do que de um jogo rítmico.

Anunciado recentemente, *B-Boy* é um jogo que tenta recriar o espectáculo e habilidades desta vertente da cultura hip-hop. Dito assim não parece lá muito interessante. E de facto, confessamos que foi a nossa primeira opinião. Até ficar a saber mais sobre a sua jogabilidade.

Ao contrário do que se poderia pensar, *B-Boy* está longe de ser um jogo rítmico ou, sequer, de recorrer aos tapetes de dança. Aliás, os responsáveis da FreeStyle Games, encarregues do desenvolvimento, fazem questão de se distanciar desse género, defendendo que este jogo está mais próximo de algo dentro da mecânica de *Tony Hawk*, *Tekken* ou *SSX*, do que de um vulgar jogo de dança. Passamos a explicar.

A jogabilidade tem como base um sistema de combos ao jeito dos jogos referidos, usando os botões do comando para determinados estilos de movimentos, onde podemos aplicar modificações e variações com o D-Pad (com diferentes graus de dificuldade), assim como testes de habilidade, tal como aguentar numa posição o mais tempo possível.

A progressão no modo principal, denominado Life Mode, é feita à base de "batalhas" entre a nossa personagem criada de raiz e outros *b-boys* espalhados pelo mundo. Há medida que vamos avançando vamos também aprendendo novos movimentos, que podem chegar às centenas. Destes, temos que escolher vinte e quatro para o nosso repertório antes de ir para uma "batalha". Esta escolha tem de ser ponderada, não só em função da especialidade do adversário, mas também para nos oferecer um leque variado. Até podemos gozar com o nosso oponente durante a sua rotina para que perca a concentração e, por consequência, encher a nossa barra de Hype que nos permite começar ou acabar um movimento especial.

Depois de o ver, *B-Boy* pareceu-nos um jogo divertido, se for bem conseguido. Vai ser lançado em Setembro para PS2 e PSP e está prevista a conectividade entre as duas versões.

CHRIS LEE
Produtor

PSM2 – Existem muitos jogos influenciados pela cena hip-hop, mas o *break dance* é relativamente inexplorado. Como chegaram à conclusão que daria um bom jogo?
Chris Lee (CL) – Foi uma combinação de factores. Visualmente é divertido de se observar. E os movimentos, na vida real, são bastante difíceis de executar. É também um processo mental de pensar no que é que se vai fazer a seguir. Falámos com alguns *b-boys* famosos acerca desse aspecto, de pensar no que é que vão fazer em frente a uma audiência enorme, e começámos a ver que existia potencial para criar um sistema de combos e criar ímpeto para podermos, por exemplo, girar mais rápido ou manter o equilíbrio. Olhámos para jogos como *Tony Hawk*, *SSX* ou *Tekken* e pensámos que seria interessante expandir a mecânica desses jogos para um jogo de *break dance*. Outra coisa que gostamos na cultura *b-boy* e que conseguimos fazer no jogo é o facto de termos de observar o que o oponente faz e conseguir executar algo melhor. Ter de pensar nisso e ainda nos lembrarmos de como se efectuam os movimentos dá lugar a uma mecânica de jogo bastante interessante.

PSM2 – Como é que estão a conseguir manter a jogabilidade acessível?
CL – É bastante "pegar e jogar". Tanto na PS2 como na PSP usamos os botões dos comandos para efectuar difentes tipos de movimentos. E podem começar a carregar e a fazer esses movimentos. Mas podem usar o D-Pad para fazer coisas mais complicadas e avançadas que estão divididas em patamares de dificuldade. Com estes entramos em testes de habilidade, como aguentar um movimento sem perder o equilíbrio. Antes de entrar numa "batalha" também podemos escolher os movimentos para a nossa rotina de dança.

FORMULA ONE 2006

A Sony continua a insistir no seu simulador do Grande Circo, do qual também está prevista uma versão PS3, da qual pouco se sabe. Por enquanto, está já agendado *Formula One 2006* para PS2 e PSP. Como não poderia deixar de ser, o jogo pretende recriar a actual época da F1, totalmente licenciada. O que quer dizer que, mais uma vez, vamos poder contar com o nosso Tiago Monteiro.

O aspecto que nos parece mais interessante na edição deste ano de *Formula One* é o facto de a versão de PlayStation 2 e a versão da portátil serem compatíveis no online. Isto é, um jogador de PSP pode estar a participar na mesma corrida online, através do modo Infra-estrutura, em que estão envolvidos jogadores da 128 bits. É de facto uma estreia e uma funcionalidade que abre todo o tipo de perspectivas. Vamos trazer mais sobre *Formula One 2006* depois da E3.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ®

GANGS OF LONDON

Não vão acreditar em tudo o que a equipa de *The Getaway* quer colocar num só UMD!

Pode ser injusto, mas é inevitável que todos os jogos deste género sejam comparados com *GTA*, que na PSP conseguiu um feito técnico impressionante. Mas os estúdios de Londres da SCE vão trazer o universo de *The Getaway* para a portátil e numa coisa já ganharam: este é um verdadeiro jogo de PSP e não uma experiência PS2 encolhida para caber na consola portátil.

Mas não pensem já que *Gangs of London* é "pequeno". Vamos ter a cidade de Londres muito bem recriada, dividida em 31 áreas, com 200 localizações interiores e mais de 100 km de estradas. Este é o cenário que o jogador, como membro de um dos cinco gangs, tem de conquistar, na base dos confrontos com os rivais. Cada gang tem a sua identidade, desde a máfia russa à velha guarda de criminosos londrinos, e dispõe de armas e veículos próprios. Existe ainda um sexto gangue, os Andy Steele Associates, que são os oponentes finais.

A abordagem passa por missões relativamente curtas (mais de 50), com a mistura de condução e acção (com uma jogalidade de esquadrões, de forma a garantir diversão rápida). Também podemos optar por um dos muitos modos de jogo, a mais-valia de *Gangs of London*.

No UMD vão encontrar ainda um jogo de estratégia (uma espécie de *Risco*), um modo de condução livre pela cidade e ainda uma série de jogos típicos dos *pubs* londrinos, como dardos ou bowling com garrafas de cerveja. Mas não é só. O Tourist Mode obriga-nos a tirar fotos dos marcos históricos da cidade e o modo The Knowledge recria o teste que todos os taxistas londrinos têm de efectuar, de forma a conhecerem todas as ruas de cor. E ainda temos o modo 4 Weeks Later, onde a capital inglesa fica infestada de zombies que temos de eliminar. Para terminar, está prometida a funcionalidade Gameshare. Com uma diferença. O jogo lê o endereço Mac da consola e cada PSP recebe uma parte diferente do jogo. Estamos muito curiosos.

SEB CANNIFF
Produtor

PSM2 – A quantidade de coisas que estão a incluir no jogo é impressionante. O que tem sido mais difícil durante a produção e o que estão a deixar de fora?
Seb Canniff (SC) – Existem sempre coisas que ficam de fora, por questões financeiras ou de falta de tempo. Mas no aspecto técnico, o nosso objectivo tem sido sempre tornar o jogo muito "psp friendly". Por isso refizemos Londres de raiz e desenvolvemos as nossas ferramentas e tecnologia de compressão. A nossa preocupação é fazer as coisas da forma mais eficiente e optimizada para a PSP. Outra preocupação tem sido manter os tempos de *loading* reduzidos, minimizando as quantidades de informação, o que é ideal para uma consola portátil. Não queremos estar sentados no autocarro e ter de esperar um ou dois minutos que o jogo carregue. Outra coisa que temos pensado muito é na duração da bateria. Quanto mais a consola lê o disco, mais gasta a bateria. Por isso estamos a tentar manter isso a um mínimo e carregar logo tudo no início de cada missão. Se quiserem até podem tirar o disco durante uma missão e voltar a colocá-lo no fim. Não que estejamos à espera que alguém vá fazer isso. Mas é uma possibilidade.

PSM2 – Como é que pretendem convencer os jogadores de que esta é uma experiência diferente de, digamos, *GTA* na PSP?
SC – *GTA* é um jogo fantástico, mas desde o início que queremos seguir o nosso próprio caminho. E, principalmente, desenvolver algo específico para a PSP. É claro que mantivemos alguns elementos de *The Getaway*, como a condução e os tiroteios. Mas todo o design de *Gangs of London* gira à volta do conceito de curtas sessões de jogo. Sessões em que jogamos um pouco, passamos o dia no escritório e voltamos a jogar mais um bocado. E é sempre divertido. Ao passo que, em *GTA*, que eu gosto muito em qualquer formato, se o deixarmos durante um tempo, ficamos um pouco confusos sobre onde estamos e o que é que temos de fazer. O que é um problema com todos os jogos que sigam uma história. Nós queremos fazer um jogo divertido e ideal para sessões curtas. Algo que seja fácil de pegar em qualquer altura.

PSM2 – Mas até que ponto a história de *Gangs of London* é relevante? O facto de podermos controlar várias personagens do gangue não leva a que o jogador não se identifique com nenhuma delas nem com o enredo?
SC – É uma pergunta interessante. Escolhemos de início fazer as coisas dessa forma. Suponho que foi por querermos ter a liberdade de uma mecânica de esquadrões, onde podemos jogar com qualquer um dos gangsters. Existe um enredo, mas como podemos escolher a ordem das missões, não temos um "arco" que seja predefinido. Não iria resultar. Quisemos manter essa flexibilidade para o jogador poder jogar com várias personagens, experimentando as diferentes armas e diferentes habilidades de cada uma. Suponho que os jogadores se podem identificar com os gangs. É isso que interessa no jogo, a reputação do nosso grupo. É claro que quando o jogo, penso sempre que sou o grande chefe (risos). Deve ter a ver com a minha mania das grandezas (risos). Tem razão quando diz que não jogamos com a mesma personagem do princípio ao fim, mas foi uma escolha para que toda a mecânica fizesse sentido.

LOCOROCO

O nome deste estranho jogo faz lembrar loucura. E é precisamente isso que se prepara para fazer na PSP. Definir *LocoRoco* é bastante complicado. O objectivo é inclinar o cenário para a esquerda ou para a direita com os gatilhos da PSP, de forma a que as estranhas bolas gelatinosas consigam deslizar até ao final do nível. Pelo caminho vão comendo flores e ficando maiores, o que dificulta as coisas em determinadas partes dos cenários. Por isso, podemos dividir a nossa bola em outras mais pequenas, de forma a que consigam deslizar por passagens estreitas. Existem ainda algumas criaturas que nos fazem perder energia, ou seja, vamos perdendo bolas mais pequenas e diminuindo de tamanho. Mas quanto maiores chegarmos ao final do nível, mais pontos ganhamos. E ainda existem várias passagens secretas onde apanhamos alguns homenzinhos. A razão disto tudo? Não parece existir nem importa. O visual colorido e muito particular, aliado ao fabuloso design dos níveis, juntamente com uma jogabilidade acessível e extremamente viciante, faz com que seja um dos jogos da PSP que mais aguardamos. *LocoRoco* é um exemplo de originalidade que representa na perfeição a filosofia da PSP.

KILLZONE LIBERATION

A Guerrilla mostra como de um título conhecido se faz um jogo PSP original. Será este o *killer app* da portátil?

Por esta altura, já todos sabem que a única semelhança entre a versão PS2 e PSP de *Killzone* é o universo e as personagens. A Guerrilla, recém-adquirida pela Sony, dá o exemplo em como se deve apostar em jogos originais para a PSP, prometendo que este será o novo título de referência da consola.

Killzone Liberation é, de facto, um jogo diferente do original da 128 bits. A começar pelo visual. A perspectiva na primeira pessoa da PS2 dá agora lugar a um grafismo 3D isométrico. Mas não se limita a esta mudança estética. Obrigatoriamente, a jogabilidade assume contornos diferentes onde o maior destaque vai para um sistema de comandos de equipa, nas missões em que controlamos duas personagens (Templar e Bishop, regressados do original da PS2). Nestas fases, é quase um jogo de tabuleiro. O tempo abranda um pouco e surge uma série de "marcadores" no ecrã, assinalando todas as ordens possíveis para a nossa personagem, dependendo do local onde se encontra e da posição dos inimigos.

Tecnicamente, poderá ser um dos jogos mais evoluídos da PSP, não só pelo grafismo, mas por toda a conjugação de factores. Os ambientes são dinâmicos, com elementos destrutíveis, e a câmara inteligente, que acompanha alguns movimentos dos inimigos, deve assegurar uma excelente experiência. *Killzone Liberation* pode ser um jogo diferente do da PS2, mas o ambiente e a intensidade permanecem. E ainda temos vários modos *multiplayer* (um festim de tiros e mortes, pelo que experimentámos), assim como veículos que podem ser controlados no modo principal.

Este promete ser um dos acontecimentos da PSP este ano e chega em Novembro de 2006.

STEVEN TER HEIDE
Produtor

PSM2 – Quando chegaram à conclusão de que o universo *Killzone* poderia ser transformado no *killer app* da PSP?
Steven Ter Heide (STH) – Quando ouvimos falar da PSP ficámos muito entusiasmados, porque muitas pessoas na equipa são adeptos da jogabilidade portátil. E a PSP parecia ser uma máquina fabulosa, com grandes capacidades. Por isso começámos a pensar se conseguíamos fazer alguma coisa para a PSP. E achámos que *Killzone* assentava bem naquilo que é a PSP. Um *gadget* bastante visual e muito *cool*, que gostamos de mostrar aos nossos amigos. E *Killzone* tem um excelente estilo visual e um universo igualmente *cool*. É o par ideal.

PSM2 – Tecnicamente parece muito evoluído. Quais têm sido os maiores desafios durante o desenvolvimento?
STH – Conseguir todo o estilo visual do *Killzone* original, deste enorme teatro de guerra em que estamos inseridos, mas num ecrã mais pequeno, tem sido um dos maiores desafios. Temos de nos preocupar como introduzimos todos estes efeitos de cenário de guerra, mas ao mesmo tempo separar os elementos da jogabilidade para que o jogador saiba o que tem de fazer e não se distraia com o visual. Uma coisa que acho que está a resultar muito bem é a forma como utilizamos as *cutscenes* com o motor *in-game*. O que dá uma boa perspectiva do estilo visual e da grandeza do jogo e depois salta imediatamente para a acção. Estamos concentrados em ambos os aspectos, na jogabilidade por um lado e na grandeza visual por outro.

PSM2 – O sistema de ordens parece ser bastante sensível ao contexto. Parece ser o design dos níveis que dita que tipo de ordens podemos dar. Quer explicar melhor como funciona este aspecto?
STH – Depende do local onde estão no cenário, para que direcção estão a olhar e de que direcção vêm os inimigos. Todas as opções têm isso em conta. Se aparece um inimigo de um dos lados, vai ter uma espécie de alvo e uma opção de ataque que podemos dar ao nosso companheiro. Noutros casos, se existem locais onde podemos colocar explosivos, vai aparecer como opção no sistema de ordens. Depende realmente do local onde estão e as opções vão alterando à medida que a nossa personagem se movimenta.

PSM2 – Os níveis que mostrou parecem bastante "apertados" para utilizar veículos...
STH – Tenho de dizer que o que mostrámos são apenas secções e não níveis completos. Mostrámos apenas cinco ou sete minutos de acção, quando os níveis finais vão oferecer cerca de vinte minutos de acção. Por isso são muito maiores e têm mais espaço. Mas para os veículos desenhámos alguns níveis com eles em mente. E não vai ser só uma rua, onde podem ir de A a B. Existem mais coisas que vão poder fazer nas missões que incluem veículos. E em determinadas alturas vão ter de sair dos veículos para, por exemplo, baixar uma ponte. Por isso podem contar com níveis mais largos e adequados para as capacidades dos diferentes veículos do jogo. Temos, por exemplo, um poderoso tanque que pode esmagar coisas.

WORLD TOUR SOCCER 2

Longe da luta entre *FIFA* e *Pro Evolution Soccer*, que se estende também na portátil, *World Tour Soccer 2* oferece algo diferente. Este foi o primeiro jogo de futebol da PSP e desde logo se percebeu que o objectivo não era ser um simulador. É esse mesmo conceito que rege *WTS 2*. Para além das partidas de exibição existe uma dezena de modos de jogo que representam desafios diferentes. Assim, em alguns casos temos um tempo limite para rematar à baliza, ou então só podemos rematar depois de trocar a bola entre todos os jogadores. O objectivo é sempre conseguir adquirir um determinado número de pontos. Estes desafios estão todos incluídos no World Tour Mode, onde temos de defrontar várias equipas espalhadas pelo mundo inteiro (agrupadas em cinco, que acaba numa partida contra a melhor equipa dessa zona). Podem contar também com um Medal Mode, onde tentam conquistar medalhas nos modos de jogo já desbloqueados. Claro que não falta o *multiplayer* via Wi-Fi, tanto Ad-Hoc como no modo Infra-estrutura. Posteriormente, vão também ser disponibilizados novos conteúdos por download.

SEGA™

Ainda antes da E3, a Sega recebeu-nos em sua casa, em Tóquio, para revelar as grandes apostas para o maior evento de jogos do mundo.

A Sega é um nome repleto de mística para muitos dos jogadores mais veteranos. Aqui na redacção ainda existem alguns que ficam com arrepios cada vez que se lembram das vozes a dizer "Segaaaaa", com aquela entoação engraçada, dos tempos da Mega Drive. Mesmo nos salões de jogos, a marca da Sega sempre assumiu uma presença preponderante.

Apesar dos percalços, como a extinção da Dreamcast, e do declínio da popularidade de Sonic, uma das personagens mais emblemáticas do videojogos, foi com grande entusiasmo que fomos até Tóquio, no Japão, para conhecer o que a Sega está a planear para os próximos meses. A começar pela nova reencarnação do ouriço azul, para comemorar o seu 15º aniversário.

SONIC NEXT-GEN

Sonic é uma figura incontornável. Mesmo apesar de os títulos mais recentes (incluindo o *spin off Shadow The Hedgehog*) terem falhado em capturar a genialidade dos clássicos da Mega Drive, o ouriço azul é o símbolo maior da Sega e uma das personagens mais conhecidas do meio. Por isso não é de admirar que o arranque da nova geração assista à chegada de um novo Sonic. Qual a diferença deste para as tentativas anteriores? Em primeiro lugar, visualmente está a ficar excelente. Em segundo, a Sega resolveu apoiar-se nos mesmos argumentos que, em tempos, tornaram os jogos *Sonic* tão geniais. Por isso não estranhem se sentirem semelhanças com *Sonic the Hedgehog* e *Sonic Adventure*, mas também com um sabor renovado.

Para além das marcas emblemáticas da série, como a velocidade ou os anéis, é certo que o salto para a nova geração vem adicionar novos factores a *Sonic*. Segundo Shun Nakamura, o director do título (também responsável por *Samba de Amigo* para a Dreamcast), as novas máquinas como a PS3 oferecem a possibilidade de operar grandes mudanças a nível, por exemplo, do design dos níveis. "Nos jogos anteriores, Sonic só podia correr, basicamente, sempre em frente", afirma Nakamura-san, "ao passo que neste jogo Sonic pode ir para onde bem lhe apetecer. Na verdade, Sonic anda e corre mais como os humanos, por isso a nova tecnologia deixa-nos bastante entusiasmados". As palavras de Nakamura-san deixam antever aquela que deve ser a maior mudança no *Sonic next-gen*. Uma abordagem ao mundo de jogo bastante diferente da dos jogos anteriores, que passa por apostar num universo mais realista e a inclusão de mais elementos humanos no jogo. Isto é notório no design dos cenários, mas acima de tudo no das próprias personagens. A galeria de personagens secundárias inclui, por exemplo, uma princesa humana de nome Alice (ficou no ar a hipótese de Alice pode ser a figura de destaque num romance que envolve Sonic). O próprio Dr. Eggman, o eterno arqui-inimigo do ouriço azul, tem agora um visual mais humano, a juntar aos traços característicos, como a careca e o bigode inconfundíveis. Isto também passa por uma modificação no próprio Sonic, para facilitar a interacção com as outras personagens. O herói da Sega tem agora umas proporções mais humanas e, segundo os produtores, até um ar mais *cool*.

Toda esta mudança de abordagem no design passa por uma estratégia simples, que é a de tornar o jogo mais adulto, na tentativa de apelar não só a jogadores mais velhos, mas também a quem nunca jogou ou não é fã de Sonic. De acordo com Shun Nakamura, esta mudança também surge por necessidade. "É importante porque Sonic não está a ser jogado como era antes, até pelos jogadores japoneses" afirma Nakamura-san, mas acrescenta que "há quinze anos atrás, também ninguém conhecia Sonic e quando foi lançado, todos gostaram e começaram a jogar até se tornar famoso. O objectivo da equipa é voltar atrás e conseguir o mesmo tipo de impacto junto das pessoas que não conheciam o Sonic".

É claro que tudo isto pode ser em vão se o jogo não conseguir ter a qualidade dos anteriores. Pelo que vimos, tem tudo para restituir Sonic ao lugar de destaque que merece. Os cenários, a definição e a distância de desenho são impressionantes. Claro que a velocidade também está lá, acentuada por alguns efeitos especiais como *motion blur*. É certo que em algumas secções a *framerate* baixava consideravelmente, mas os produtores garantiram que na E3 já tudo vai correr de forma estável e a uma velocidade que

BUMPERS: Contem com rampas, *bumpers* e plataformas de salto.

"O PRÓPRIO SONIC FOI REDESENHADO PARA PARECER UM SER HUMANO".

SEGA
SEGA

EXPLOSIVO: A PS3 vai oferecer efeitos especiais dignos de filmes.

ALICE: Uma das personagens do jogo. Ficou no ar um romance com Sonic!

15 ANOS DE SONIC

Este *Sonic The Hedgehog* vai prestar homenagem aos quinze anos da personagem, buscando inspiração a vários jogos do ouriço. Até alguns aspectos da jogabilidade transitam de títulos anteriores. Por exemplo, Sonic pode navegar por correntes de ar e até usar pranchas que parecem feitas de destroços do cenário, a fazer lembrar o recente *Sonic Riders*. Só esperemos que seja bem melhor.

PRANCHAS DE VOLTA: O jogo presta homenagem a todos os títulos em que Sonic apareceu ao longo de quinze anos.

se exige num jogo *Sonic*. Uma outra característica interessante é o ciclo dinâmico de noite/dia. Ainda não percebemos se vai ter grande influência, mas os efeitos de luz são espantosos.

Pelo que pudemos ver de um nível intitulado Kingdom Valley, a mecânica base continua com a simplicidade de sempre, ou seja, percorrer um cenário de uma ponta à outra para chegar a um *checkpoint*. A noção de espaço tridimensional sai reforçada, assim como a verticalidade do mesmo. Pelo meio, claro, temos os inimigos e os anéis para apanhar.

SILVER THE HEDGEHOG

Sem surpresas, Sonic não é a única personagem jogável. A outra estrela do jogo (pelo menos confirmada) é Silver, também ele um ouriço supersónico, mas que veio do futuro. As suas motivações e objectivos ainda estão por revelar, mas os responsáveis da Sonic Team revelaram que, em determinado ponto, Silver vai entrar em conflito com Sonic. Basicamente, o Dr. Eggman rapta a Princesa Alice e, enquanto Sonic a tenta salvar, Silver esforça-se para o impedir. Mas enredos à parte, o que parece realmente interessante é que Silver dispõe de uma série de poderes próprios que modificam a jogabilidade. O que também já é um hábito nas diversas personagens jogáveis dos jogos de Sonic.

Para além da velocidade de Sonic, Silver dispõe ainda de poderes paranormais. Leram bem. Este ouriço prateado (daí o nome) não só é ultra-rápido, como pode arremessar inimigos e objectos pelo cenário com o poder da sua mente, com o motor de física Havok a comportar-se de forma exemplar. Pode mesmo deter os tiros dos inimigos em pleno ar, fazendo lembrar um tal de Neo. "Se pensarem em todos os jogos de Sonic", diz Nakamura-san, "sabem que todas as personagens jogáveis são diferentes umas das outras. Por exemplo, Tales pode voar e Knuckles pode derrubar paredes. Durante todos estes anos, a equipa tem sempre pensado em personagens que sejam capazes de fazer coisas novas e diferentes de Sonic. Pessoalmente estou contente em ter pensado numa nova personagem, com novos poderes, para o universo Sonic".

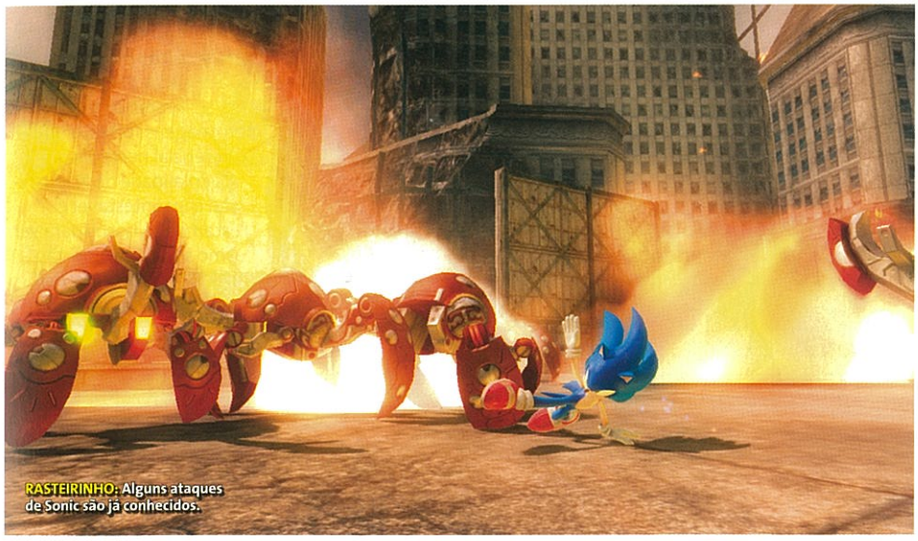
Silver parece-nos, de facto, uma personagem interessante (pelo menos, bem mais interessante que Shadow, que falhou redondamente no seu jogo a solo), capaz de oferecer uma experiência mais variada ao jogo. Em termos do design dos níveis, também obrigou a alguns cuidados especiais. Um elemento que vai caracterizar os níveis de Silver é a modificação do cenário. Por exemplo, em determinado momento no nível Crisis City, Silver usa os seus poderes mentais para arremessar uma bola gigante contra uma ponte que, por sua vez, se desmorona e abre caminho à progressão. Num outro exemplo ainda que nos foi dado a conhecer, Silver usa os seus poderes para mover objectos de grande dimensão de forma a tapar uma enorme falha no cenário e assim poder continuar em frente. Nestes momentos, é o próprio jogo que nos dá uma ajuda, indicando o que se deve fazer, mas não sabemos ainda como será na versão final. Num último toque que achámos interessante e que nos fez lembrar o excelente *Psi-Ops* da Midway, Silver salta para cima de um carro que depois faz levitar para poder chegar a uma plataforma mais alta.

Mas com todos estes truques na manga, será que não corre o risco de roubar o protagonismo a Sonic? Nakamura-san está convicto que não, afirmando que "na maioria dos jogos *Sonic* foram introduzidas novas personagens para, de certa maneira, o desafiar. Mas a fama dele nunca mudou. Por exemplo, a Nintendo tem Mario e Yoshi e acabou por criar um jogo independente para este. Da mesma forma como nós há pouco tempo fizemos com Shadow. Num futuro próximo, quem sabe, até podemos também fazer um jogo só para Silver.

SILVER: Se olharem bem, podem ver a nova personagem jogável nas fotos.

"SILVER É A NOVA PERSONAGEM JOGÁVEL E TEM PODERES ÚNICOS".

AOS MOLHOS: Os inimigos surgem em hordas para atacar Sonic.



RASTEIRINHO: Alguns ataques de Sonic são já conhecidos.

Mas isso não quer dizer que a fama de Sonic mude, porque isso nunca aconteceu".

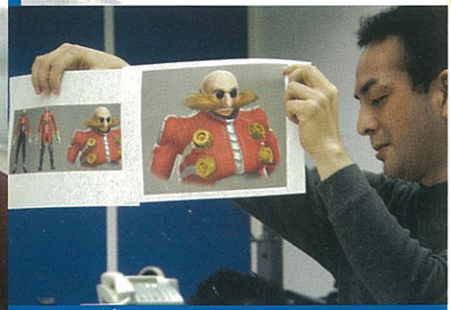
Como já foi referido, *Sonic The Hedgehog* celebra o 15º aniversário da personagem e vai buscar inspiração a toda essa vasta herança de títulos. Na verdade, este *Sonic* de nova geração parece ser composto por duas partes diferentes, que os produtores convencionaram apelidar de "Action Stages" e "Town Stages". Se os primeiros são os típicos níveis de Sonic que já descrevemos (alguns fazem mesmo lembrar jogos anteriores, em jeito de homenagem ao aniversário da série), os segundos assemelham-se a *Sonic Adventure*. Aqui, a personagem tem ainda mais liberdade do que nos níveis de acção, podendo movimentar-se para todo o lado. Não sabemos ainda o tamanho desta localização nem com que frequência a vamos visitar. Mas com o que vai ser possível fazer, promete ser enorme. Nestes níveis, Sonic pode explorar e interagir com personagens humanas e visitar novas áreas que abrem enredos paralelos com novas missões, algumas delas de corridas. A liberdade de controlo de Sonic também é maior aqui e tudo indica que grande parte do desenvolvimento da história passa pela exploração destes níveis.

Após a apresentação e da conversa com Shun Nakamura, ficou claro que este é um *Sonic* para a nova geração de consolas, mas também para uma nova geração de jogadores, com gostos e até necessidades diferentes das que existiam, por exemplo, no tempo da Mega Drive. Afinal, o jogo já tem quinze anos. Nakamura-san opina mesmo que "aquilo que os consumidores querem mudou muito. Por exemplo, no Japão, os títulos que estão a ter bastante sucesso são na linha de *Brain Training*, da DS. Acaba por ser difícil conseguir adivinhar aquilo que os jogadores querem, porque está sempre a mudar". Por isso não se afigura um trabalho fácil.

Mas o regresso às raizes de Sonic e a inclusão de secções que lembram *Sonic Adventure* podem vir a revelar-se bem sucedidas. Pelo que vimos, o jogo está num muito bom caminho e estamos desejosos para o poder experimentar convenientemente na E3.

MAIS HUMANO

Incutir um maior elemento humano no universo *Sonic* obrigou a redesenhar as personagens, inclusive as mais conhecidas, como o próprio Sonic e o Dr. Eggman. Aqui estão umas imagens do eterno vilão do ouriço azul que foram mostradas aos jornalistas durante a visita aos escritórios da Sega em Tóquio. Reparem como Dr. Eggman está mais alto e com proporções menos cartoonescas. Também nos parece menos gorducho e com um ar mais aristocrata, mas é claro que os óculos, o bigode e a careca característica não desapareceram.



DR. EGGMAN: É assim que o vão ver no jogo, porque estas imagens foram geradas com o motor *in-game*.

YAKUZA

O novo jogo do criador de Monkey Ball é uma viagem... ao submundo do crime japonês.

Esqueçam os macaquinhos divertidos, presos dentro de bolas. Toshihiro Nagoshi, o criador de *Monkey Ball*, oferece-nos algo completamente diferente, numa viagem de sangue e vingança pelas ruas de Tóquio.

O que temos aqui é um jogo de acção movido por um enredo interessante, com elementos de exploração, combates violentos e até alguns minijogos. Mas vamos por partes.

O jogo coloca-nos na pele de Kiryu Kazuma, um antigo membro da Yakuza acabado de sair da prisão após cumprir uma sentença de dez anos por homicídio. Na verdade, Kazuma assumiu as culpas para encobrir o seu melhor amigo. Mas regressado à liberdade, vê-se de novo envolvido no mundo da Yakuza. Tudo por causa de uma misteriosa rapariga, Haruka, e do desaparecimento de dez mil milhões de ienes.

O sistema de combate está em destaque, tendo sido criado de raiz para este jogo. Podemos dar uso a uma série de combos, lutar contra alguns inimigos ao mesmo tempo e até utilizar vários tipos de objectos como arma. Incluindo bicicletas. Pelo que vimos e experimentámos, é bastante funcional, intuitivo e, acima de tudo, versátil. Ainda para mais porque as habilidades de Kazuma vão aumentando com a experiência.

Toda a acção tem lugar em Tóquio, que foi recriada em algumas localizações emblemáticas. As ruas banhadas de néons durante a noite estão cá e a quantidade de pessoas é impressionante. O melhor é que podemos interagir com muitas delas.

E depois temos os minijogos, onde podemos praticar basebol ou jogar Blackjack num casino. Mas o mais estranho de todos é o Hostess Bar, que mais não é do que um bar de "acompanhantes", onde temos que agradar a algumas meninas com presentes, comida e bebida e que podem dar lugar a novas missões e enredos paralelos.

Yakuza já saiu no Japão sob o nome de *Ryu Ga Gotoku* e tem tido uma boa recepção por parte da crítica e dos jogadores, por isso a sua chegada à Europa é encarada com bastante entusiasmo. A mistura de acção e aventura parece ser a correcta. O enredo revela-se interessante, com personagens fortes, o que é essencial neste caso.

A genialidade de Nagoshi-san é incontestável e estamos curiosos para ver como se sai em algo tão diferente de *Monkey Ball*. *Yakuza* é um nome a reter.

LET'S MAKE A SOCCER TEAM

Os simuladores de gestão futebolística não são o género mais popular nas consolas, mas *Let's Make a Soccer Team* quer ser diferente. É um verdadeiro sucesso no Japão e quer colocar-vos à frente dos destinos do vosso próprio clube de futebol. O primeiro jogo da série, conhecida no Japão como *Saka-Tsuku*, foi lançado em 1996 em solo nipónico e, desde então, já vendeu mais de 2,5 milhões de unidades só no seu território de origem. A versão europeia, *Let's Make a Soccer Team*, deriva da última edição, *Saka-Tsuku European Championship* (com o mítico Roberto Baggio na capa).

O objectivo parece ser tornar a gestão futebolística acessível a todos, mas não abdicando de um conjunto enorme de opções que se exigem neste género. Vários aspectos são personalizáveis, o que permite criar uma equipa de raiz, com o nome, equipamento e emblema modificados. Depois podemos escolher uma de seis ligas europeias (Inglaterra, França, Itália, Alemanha Espanha e Holanda, com equipas licenciadas e actualizadas com o último mercado de Inverno) onde começamos na 3ª Divisão com um clube modesto, mas as vitórias e o encaixe financeiro vão permitir aumentar a nossa notoriedade e até as infra-estruturas do clube. Convém dizer que podemos assistir às partidas num 3D que pretende recriar fielmente as tácticas que delineamos. Todo o jogo tem um ambiente menos sério do que o habitual do género, onde temos secretárias atraentes e até donos de clubes rivais. E até podemos guardar a nossa equipa personalizada no cartão de memória da PS2 e desafiar um amigo para uma partida. Se gostam do género, pode ser uma boa opção.

VIRTUA TENNIS 3

É o grande clássico da Sega que se prepara para disparar um ás na PlayStation 3.

Nem vamos falar das horas que *Virtua Tennis 2* nos roubou. Continua a ser um dos maiores vícios da PS2. Em Tóquio pudemos ter um gostinho de como vai ser a versão PS3 do grande *Virtua Tennis*, e estamos maravilhados.

A versão que pudemos ver foi a da máquina de jogos e só semanas depois da nossa viagem a Tóquio é que a Sega confirmou o lançamento na PlayStation 3. Mas tudo indica que esta versão será em tudo igual. Graficamente promete ser fabulosa. Estes são os tenistas mais reais que já vimos. E a isto juntamos a qualidade das animações, simplesmente brilhantes. Até a sombra dos jogadores é do mais real que já vimos. Já agora, contem com a presença de doze tenistas reais, como Federer, Nadal, Roddick, Ferrero ou Hewitt.

A jogabilidade é puro *Virtua Tennis*. Acessível e estimulante, necessita apenas de dois botões para executar os diferentes tipos de pancadas. Existem dois modos de jogo principais. O Tournament é explícito e é o habitual. Já o Challenge implica completar vários tipos de desafios em tempo limite, como executar quatro Forehands. Os desafios estão agrupados em níveis de dificuldade e ainda dão direito a prémios. *Virtua Tennis 3* está agendado apenas para a Primavera de 2007, mas deve marcar presença na E3.

PHANTASY STAR UNIVERSE

Um dos míticos RPG da Dreamcast vai, finalmente, ter uma versão na PlayStation 2. Como não podia deixar de ser, *Phantasy Star Universe* traz um extenso modo *multiplayer* online e um modo a solo que, desta vez, promete ter mais relevância que no jogo original. O objectivo da Sega é o de oferecer o melhor de dois mundos.

O modo Story apresenta um sistema de combate em tempo real, com combos simplificadas, recorrendo ao ⊡ e Ⓐ para efectuar os golpes. Existem várias armas, mas aparentemente apenas podemos transportar duas de cada vez. O modo a solo propõe-se a oferecer mais de 40 horas de jogo, com um enredo que nos coloca no papel de Ethan Wabe, um adolescente que tem como missão salvar a sua irmã num planeta invadido por uma estranha forma de vida alienígena conhecida apenas como The Seed.

Já a vertente online vai oferecer um editor de personagens bastante completo, com várias raças à escolha e opções de personalização únicas para cada uma delas. Até o tom de voz da nossa personagem pode ser modificado. A equipa de produção tem consciência das exigências dos fãs e promete uma componente online onde grupos de seis jogadores podem partir à exploração de três enormes planetas e embarcar nas mais variadas missões. *PSU* está previsto para o Inverno de 2006.

VIRTUA FIGHTER 5

À semelhança de *Virtua Tennis 3*, também *Virtua Fighter 5* apenas foi revelado na sua versão de máquina de arcada. Provavelmente, quando lerem estas linhas, já depois da E3, a versão de PS3 deve ser um facto mais que consumado.

No entanto, o que nos foi mostrado chegou para dar uma boa ideia do que podemos esperar. Visualmente é estonteante. Tudo, desde os lutadores e respectivas animações, assim como os cenários (com efeitos como neve deformável consoante os nossos movimentos), deixa-nos com os olhos arregalados. O modo de personalização de *VF4 Evolution* deve estar de volta, mas com bastantes mais opções. A grande mudança, no entanto, está no sistema de combate. A equipa da Sega AM2 introduziu algo que a chama "Offensive Movement" e que permite atacar o adversário de diferentes direcções. É uma evolução do famoso "side step", mas que permite uma maior versatilidade dos combates. Conseguimos experimentar as duas personagens novas, El Blaze e Eileen, e ficámos muito entusiasmados. Esperem mais informação em breve.

BROTHERS IN ARMS
HELL'S HIGHWAY

Um dos mais imersivos FPS da II Guerra Mundial vai estar na PlayStation 3. A guerra de nova geração começa aqui.

Quem vê em *Brothers in Arms* apenas mais um jogo da II Guerra Mundial (ou neste caso três) passa ao lado de uma série com uma jogabilidade mais estratégica e ponderada, que foge a conceitos normalmente associados a este género e que faz dos fortes laços emocionais das personagens uma arma tão ou mais forte que uma Thompson ou uma MP-40.

Pelo menos foram esses os principais aspectos que nos conseguiram convencer quando experimentámos *Road To Hill 30* e *Earned In Blood*, os dois jogos da série, lançados o ano passado no espaço de poucos meses. E mesmo assim as versões de PS2 de ambos os títulos eram as mais fracas das três existentes (recordamos que os jogos foram lançados também para Xbox e PC), com um grafismo aquém do esperado e mapas mais reduzidos. Contudo, esse panorama vai mudar na PlayStation 3. A responsabilidade é do motor gráfico que anda nas bocas do mundo: o Unreal Engine 3.

É IRREAL!

Com *Hell's Highway* a Gearbox está decidida a oferecer uma componente visual sem precedentes. Existe um enorme acréscimo a nível do detalhe dos cenários e das animações das personagens (passem os olhos pelas imagens que aqui encontram), e os efeitos de luz suaves criam uma sensação de realismo que foge ao aspecto "plástico" que temos visto em alguns títulos *next-gen*. A animação facial é outro aspecto a realçar (ver caixa), e parece equiparar-se a *Medal of Honor: Airborne* na altura de recriar as emoções humanas em tempo de guerra, algo que os dois *Brothers In Arms* anteriores fizeram melhor do que qualquer outro jogo.

Mas o que nos captou mais a atenção é a forma como este grafismo de ponta se vai mesclar com a jogabilidade para criar uma verdadeira experiência de nova geração. Aqui referimo-nos à possibilidade inédita de destruir os abrigos utilizados tanto pelos soldados aliados como pelos nazis. É certo que jogos como *Full Spectrum Warrior* oferecem esta possibilidade, mas no título da Pandemic a longevidade dos objectos utilizados como protecção é demonstrada por uma "barra de energia" que suspende a ilusão de realismo. Em *Hell's Highway* as barreiras deterioram-se visualmente. Caixas de madeira despedaçam-se, muros fragmentam-se e os estilhaços voam com o impacto das balas numa projecção de partículas inacreditável. Percebem agora a utilização do termo "experiência de nova geração"? Se é verdade que testemunhar esta destruição é um autêntico bombom visual, também não é mentira que o facto dos abrigos se deteriorarem levanta novas e importantes considerações estratégicas.

Outra forma como o grafismo vem ajudar a melhorar a jogabilidade surge na interface do jogo, que foi reduzida ao máximo de modo a que não surjam obstruções entre o jogador e a acção. Os ícones de comando que saltam no ecrã quando atribuímos uma ordem estão menores e além disso a Gearbox diz que agora quando quisermos saber a munição que resta na arma temos de olhar para a mesma, e o número de granadas ao nosso dispor é estabelecido com uma rápida olhadela ao cinto da personagem. Ainda restam dúvidas como estes mecanismos serão incluídos na jogabilidade, mas se tudo correr pelo melhor ficaremos com uma maior percepção do "corpo" da nossa personagem, que deixa de ser um par de braços e uma arma a flutuarem fantasmagoricamente.

Quem tiver jogado os anteriores títulos sabe que a Gearbox gosta de saltar da acção para as *cutscenes* de uma forma homogénea, sem

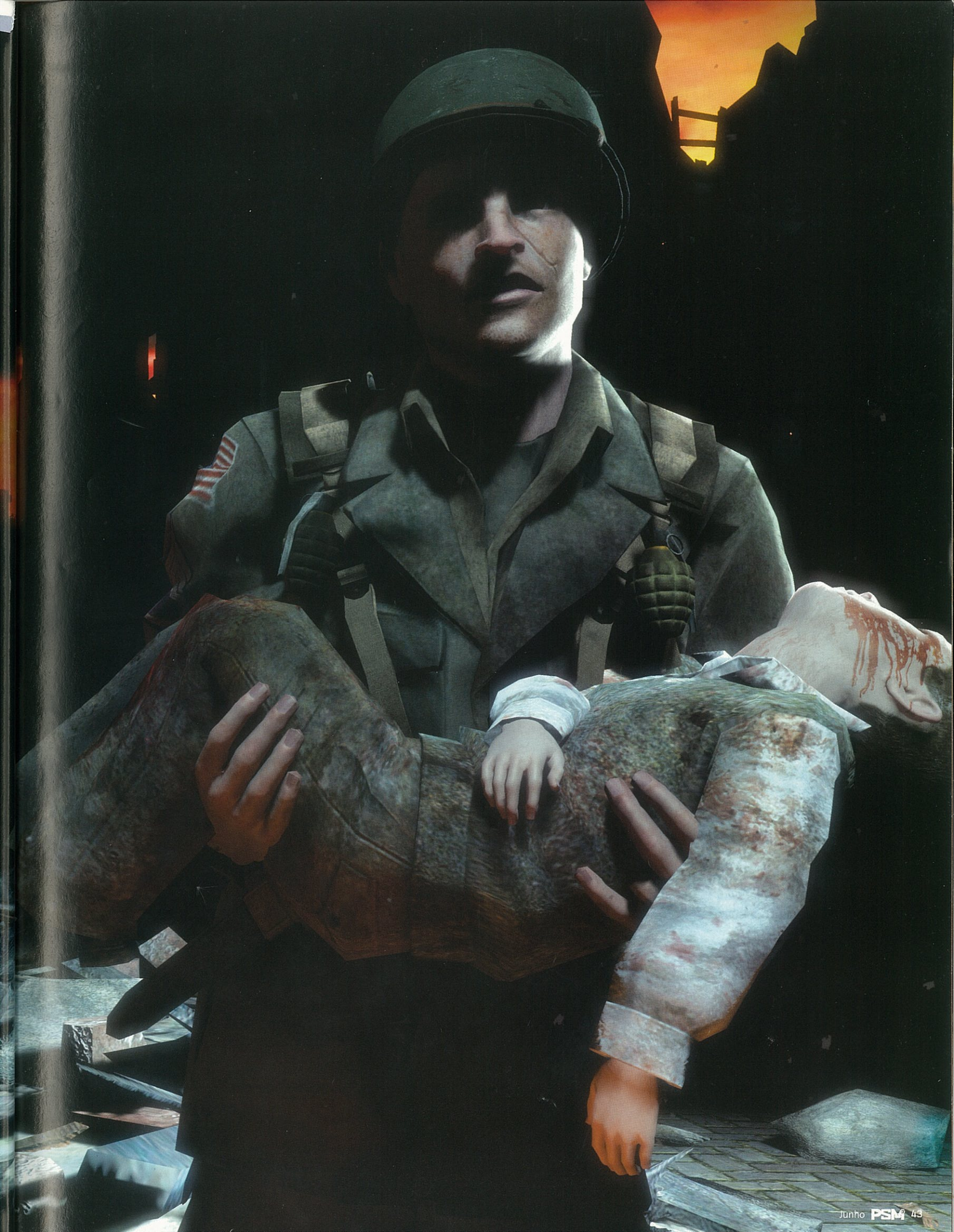
RASTEJAR PELA LAMA

A Gearbox tem noção que os fãs da série são bastante exigentes. Por isso fez questão de incluir algumas mudanças pedidas pelos jogadores. Entre elas está, pela primeira vez na série, a capacidade de rastejarmos e ficarmos deitados. Pelo que já vimos do jogo, é mesmo possível atirar granadas quando estamos nesta posição, para além de continuar a dar comandos aos restantes soldados que nos acompanham.

CARA FEIA: Se tivessem de rastejar pelo lamaçal, debaixo de fogo inimigo, também não tinham uma cara de contentes.

A GUERRA É UM INFERNO: Um doce para quem reconhecer os nomes naquelas chapas.

PROMETE MESCLAR JOGABILIDADE E GRAFISMO NUMA EXPERIÊNCIA DE NOVA GERAÇÃO.



qualquer interrupção originada por ecrãs de *loading* (quem não se lembra da altura em que Red perde um dedo, em *Earned In Blood*?). Com a ajuda do novo motor gráfico, a equipa de produção quer tornar estes "Brotherhood Moments", como lhes chama, ainda mais impactantes. Num trailer que tivemos oportunidade de ver recentemente, um soldado que segue à nossa frente é baleado na cabeça e tomba nos braços da nossa personagem em câmara lenta, num espantoso exemplo da potencialidade dramática destas sequências.

Hell's Highway vai assistir ao regresso dos membros da 101ª Divisão Aerotransportada que marcaram presença nos dois títulos anteriores. Matt Baker (*Road To Hill 30*) e Joe "Red" Hartsock (*Earned In Blood*) vão encontrar-se ambos jogáveis, mas a Gearbox parece decidida a dar mais predominância a Baker, fazendo dele a personagem principal. Neste ponto desconhecemos como será conduzida a progressão na campanha, se saltaremos de personagem em personagem ou se uma parte será jogada com Baker para depois recebermos a possibilidade de controlar Hartsock, mas conhecendo os antecedentes da série apostamos na segunda hipótese.

No terceiro jogo vamos abandonar as florestas da Normandia e participar na Operação Market Garden, a maior operação aerotransportada da História, que teve lugar entre 17 e 26 de Setembro de 1944. O objectivo desta arrojada manobra era terminar a guerra antes do final do ano, enviando vários destacamentos de pára-quedistas – entre os quais os homens da 101ª Divisão Aerotransportada – para tomar de assalto pontes e cidades ao longo de uma estrada que ligava a Holanda e a Alemanha (daí o título *Hell's Highway*), de modo a abrir caminho às restantes forças Aliadas. Contudo, os alemães tinham estacionado na zona algumas das suas tropas mais capazes e várias divisões de blindados que estrangularam a incursão Aliada. O contra-ataque nazi foi veloz e a 101ª não tardou a passar de uma posição de ataque para uma de defesa desesperada. Foram os esforços de homens como Baker e Hartsock que impediram um massacre, e são estas as histórias que *Brothers in Arms* quer contar.

Esta mudança de localização poderá servir também para incutir mais alguma variedade aos cenários do jogo. Depois de dois títulos passados a combater em florestas, vilarejos e campos agrícolas, a Holanda vai introduzir centros urbanos de maior dimensão, terreno mais montanhoso e até mesmo pântanos.

VENHAM MAIS CINCO

Um maior desafio pede mais recursos, e é isso que vamos encontrar em *Hell's Highway*. Às equipas Fire e Assault (para fogo de supressão e assalto às posições inimigas, respectivamente) juntam-se agora mais três. A primeira transporta uma metralhadora fixa pesada que pode ser utilizada para suprimir o inimigo de forma mais segura e numa área mais abrangente, mas não tem a mesma mobilidade da Fire Team. A segunda

UMA EQUIPA DE ESTRONDO

Um exemplo perfeito do funcionamento da Bazooka Team. Um *sniper* entrincheirado deixa de causar problemas com um *rocket* bem colocado. O edifício também não fica em muito bom estado...

IRMÃO, ONDE ESTÁS?

Os laços de amizade entre os soldados formam um dos grandes pontos fortes desta série. Vejam Baker e Hartsock em amena cavaqueira, realçada pelas fantásticas expressões faciais.

equipa recém-chegada transporta um morteiro, ideal para "sacudir" o inimigo de posições bem entrincheiradas e para afastá-lo de abrigos que dificilmente serão destruídos. Esta equipa pode e deve permanecer num local mais recuado, já que se encontra numa posição vulnerável ao fogo inimigo enquanto utiliza o morteiro.

Para o final fica a nossa preferida: a Bazooka Team. O nome diz tudo: equipada com um lança-mísseis ou lança-granadas, esta equipa é ideal para terminar de vez com aqueles *snipers* bem protegidos ou para destruir blindados, tarefa esta que nos títulos anteriores estava apenas ao alcance do protagonista. Existe ainda um operador de rádio que poderá requisitar bombardeamentos ou ataques de artilharia e a Gearbox refere que os tanques devem estar de regresso. No leque de novos veículos serão incluídos alguns jipes, apesar do seu funcionamento não ser claro nesta altura do desenvolvimento.

São estas as linhas com que se cose o novo *Brothers In Arms*, que parece decidido em fazer o melhor uso do potente motor Unreal 3 para aprimorar ainda mais a jogabilidade táctica, estimulante e intensa tão aclamada pelos jogadores e pela crítica. Resta ainda revelar os pormenores relativos à componente multijogador, algo que apenas deve acontecer mais perto do lançamento, que ocorrerá no final de 2006, mas como fãs da série devemos dizer que estamos mesmo muito entusiasmados por voltar a cumprir serviço com os rapazes de 101ª Divisão Aerotransportada.

VAMOS PODER CONTROLAR TRÊS NOVAS EQUIPAS.

DE PUNHO EM RISTE: Baker (ou Red?) requisita fogo de cobertura.

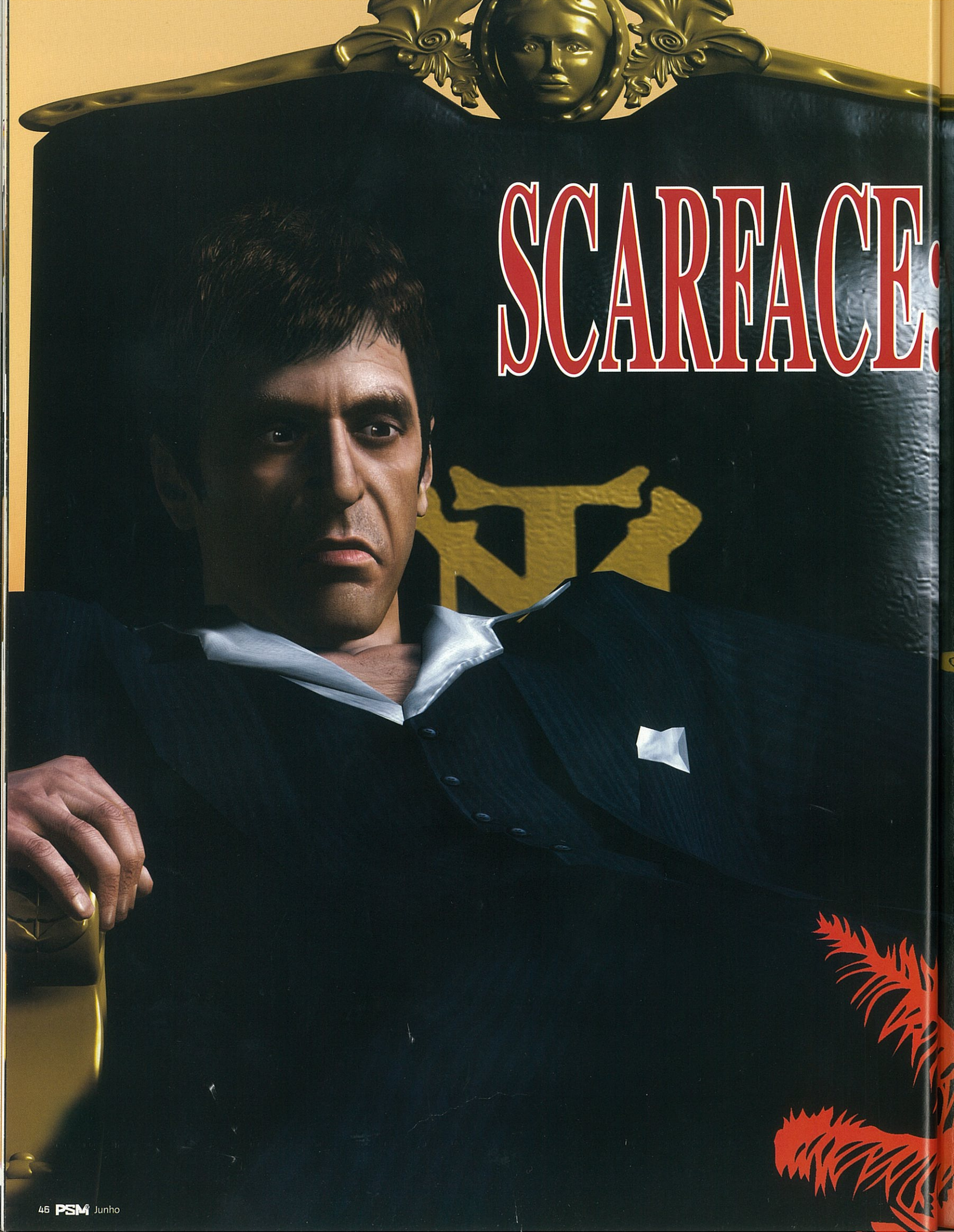
OS BOCHES: Foi naquela posição que a Alemanha perdeu a guerra...

FOGO DE SUPRESSÃO: É essa a função desta nova equipa ao nosso dispor.

ESTRADA DO INFERNO: A Operação Market Garden não foi um passeio no jardim...

ATENÇÃO, SOLDADOS!

A brilhante IA dos nossos soldados fazem com que assumam posturas difentes, consoante as situações, desde Relax a Patrol, passando por Stealth e Combat. É como se fossem pessoas de carne e osso.


SCARFACE

THE WORLD IS YOURS

Primeiro vieram as armas, depois vieram os carros e agora, finalmente, chega o negócio das drogas...

Este é um novo *Scarface*. Quando o vimos pela última vez, durante a E3 em Maio de 2005, dava os primeiros passos como pretendente a *GTA* de olhos postos em Al Pacino. Agora já tem uma cidade, veículos, armas, aprovação de Pacino e, com pouco que lhe faça frente no próximo Inverno, Tony Montana prepara-se para subir directamente até ao topo.

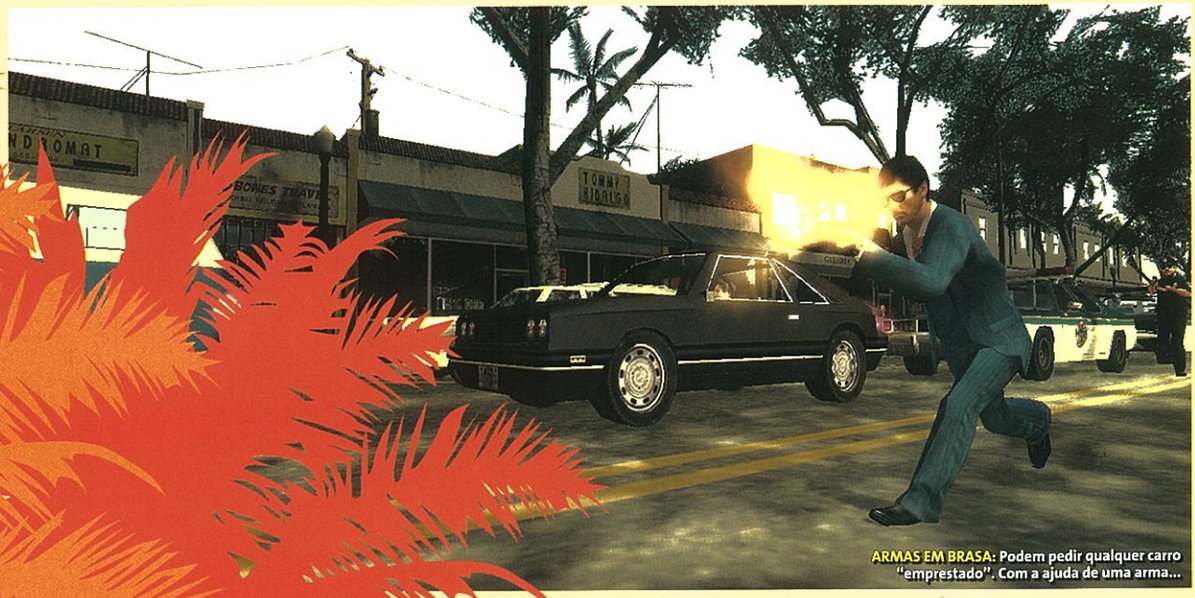
Scarface foi-nos apresentado na solarenga Marbella. A expectativa à volta do jogo é tanta que a editora Vivendi gastou uma choruda quantia em dinheiro para nos dar a conhecer a sua mais recente coqueluche. *Scarface* é um jogo de acção na terceira pessoa saído do molde de *GTA*. No entanto, o que começou por ser um simples clone recebeu durante o último ano de produção vários elementos novos. A cidade é maior e mais detalhada. A condução é mais precisa e os tiroteios estão agora carregados com a mesma fúria que vimos no filme. Como companhia teremos no canto inferior direito do ecrã uma barra de coragem. Enquanto despachamos vagas sucessivas de colombianos (a última batalha climática do filme é o primeiro nível do jogo), podemos carregar ◎, levantar as mãos e proferir um dos incontáveis insultos, 91 por cento dos quais são demasiado explícitos para serem aqui reproduzidos. Basta dizer que a palavra "mother" abunda...

Este é um jogo que não se leva muito a sério, nada mesmo. Tal como na cena final do filme, Tony é quase indestrutível. Mas, ao contrário do filme, consegue sair da casa em segurança e dali vai planear a sua vingança com o objectivo de recuperar o poder, o dinheiro e as mulheres que perdeu.

A jogabilidade caracterizada pela mecânica correr-e-disparar é uma mistura de três factores: uma função de *lock-on* automático que nos satisfaz, disparos hábeis de pontaria livre e corajosos insultos que nos deixam vulneráveis a uma saraivada de balas. Quanto mais desembaraçados e arrojadamente estúpidos forem, maior será a vossa coragem. A barra do canto inferior direito enche-se e no ecrã surge a mensagem "Balls +30". Se optarem por um cobarde tiro na retaguarda, recebem um "Balls -10". Uma vez a barra totalmente preenchida, serão recompensados com um modo na primeira pessoa chamado Blind Rage em que um só disparo é suficiente para matar – essencial se quisermos passar pelas vagas dos inimigos estúpidos que se colocam no nosso caminho.

"QUANTO MAIS DESEMBARAÇADOS E ARROJADAMENTE ESTÚPIDOS FORMOS, MAIOR SERÁ A NOSSA CORAGEM".

PORQUE NÃO?: Tony nunca usou uma motosserra no filme, mas isso não impediu os produtores de lhe darem uma.



ARMAS EM BRASA: Podem pedir qualquer carro "emprestado". Com a ajuda de uma arma...

ISTO SIM, É LUXO!

Podemos roubar carros ou, com os lucros acumulados, comprá-los e ainda uma piscina e *gadgets* para embelezar a nossa mansão. Depois, quando estivermos numa missão, podemos telefonar para o nosso motorista e ele traz-nos o carro, o que é ideal para quando precisamos de um Lamborghini para sair de uma situação delicada.

O MEU CARRO, JÁ!: Liguem ao vosso motorista e ele traz-vos um carro para fugirem rapidamente. Assim é a vida de um barão da droga.

NA MINHA OU NA TUA?: Atraiam mulheres sensuais apetrechando a vossa mansão com piscinas e outros luxos. Tal como na vida real.

BOAS VENDAS

Assim, tudo se resume a coragem. E cocaína, também. Outros jogos escondem os seus narcóticos em "pacotes", mas *Scarface* chama as coisas pelos nomes e além dos tiroteios existe um negócio de tráfico de drogas. A nossa função será comprar cocaína ao fornecedor e depois vendê-la a distribuidores em Miami.

No entanto, o tráfico de droga envolve algo menos atraente – metralhar botões para controlar a barra de Swing que por sua vez opera o Intimidation Meter. Encontrem-se com o vosso fornecedor e carreguem nos botões no timing certo para concretizarem o negócio. Quanto melhores forem as vossas capacidades de negociação, melhor preço conseguirão. Se começarem com atrevimentos o negócio corre mal e só sairão dali à força da bala.

O mesmo se aplica para quando vão vender o produto. Comprem a preço baixo, vendam alto e façam dinheiro. E quando os vossos bolsos já estiverem recheados, vão ao banco e façam uma boa lavagem de dinheiro. Mas se forem apanhados com o dinheiro a caminho de um negócio, perdem tudo.

TUDO SE RESUME A CORAGEM. E A COCAÍNA TAMBÉM.

Miami beneficia de todo o poder da PS2 e o seu visual e a movimentação pelas ruas estão bem conseguidos. Existe um radar que nos orienta e a cidade está cheia de atalhos e rampas que nos ajudam a despistar qualquer companhia indesejada. À medida que vamos explorando e fechando negócios, ganhamos posse de determinadas zonas da cidade. O nosso objectivo é matar e traficar até "o mundo ser nosso".

Scarface é um filme que ainda hoje nos merece todo o respeito, e a decisão de adiar o lançamento do jogo até ao final de vida da PS2 (Outubro, mesmo antes de a PS3 sair para a rua) mostra que a Vivendi sabe que tem um potencial vencedor entre mãos. Mais do que isso, mostra que tem coragem.

A PSM CONSIDERA *Quando* Scarface *sair terá pouca concorrência na PS2 e parece estar bastante bom. No entanto, ainda não o experimentámos, por isso só o tempo dirá se consegue cumprir as promessas.*

ONDE JÁ VIMOS ISTO: Esta imagem faz-nos lembrar *GTA*... e todos os seus clones!

UMA BELA ESCOLHA: O número de veículos disponíveis para o jogador é enorme.

COM OS CUMPRIMENTOS DA MONTANA LDA.

Imaginem a cena: 250 jornalistas de todo o mundo. Um resort na praia de cinco estrelas e o primeiro contacto com *Scarface*. Num evento de luxo, parecia que Tony Montana não só tinha pago a conta, como tinha escolhido o destino. Que comecem três dias de insanidade.

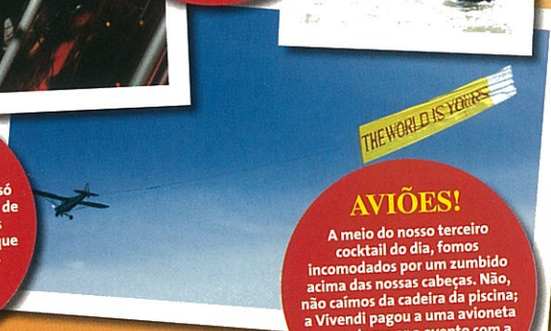
COMIDA!
Um delicioso buffet mediterrânico que incluía todos os tipos de carne e peixe conhecidos pelo Homem, disponíveis ao pequeno-almoço, almoço e jantar. Depois misturámos e combinámos cozinha italiana, espanhola e francesa no mesmo enorme prato. Só faltou a nossa cozinha!

ESTÁTUAS!
Vejam! Mesmo ao lado da nossa suíte (no pátio por baixo da nossa varanda) havia uma réplica da estátua da mansão de Tony Montana. Até pode ter sido feita com milhares de jornais esmagados e mergulhados em cola, mas parecia de ouro verdadeiro.

BABES!
Primeiro foi a comida, depois as bebidas e finalmente, à sobremesa, fomos presenteados com uma sinfonia de mulheres bonitas. Alguns jornalistas não tardaram a sacar do telemóvel com câmara e a tirar belas fotografias. Mas nós não, claro... Nós tirámos com a máquina fotográfica gigante!

LANCHAS!
Os mais corajosos (e que não estivessem empanturrados com o almoço) puderam ir dar um passeio numa lancha particular. Infelizmente houve quem não aguentasse bacon, ovos e todo o resto que resultou nas mistelas do almoço e sujaram as águas.

CARROS!
Até tivemos direito a transporte de limusina! Foi só do hotel para o Beach Club e de volta, mas serviu para nos esquecermos do autocarro que apanhamos todos os dias para virmos trabalhar. A vida é bela...

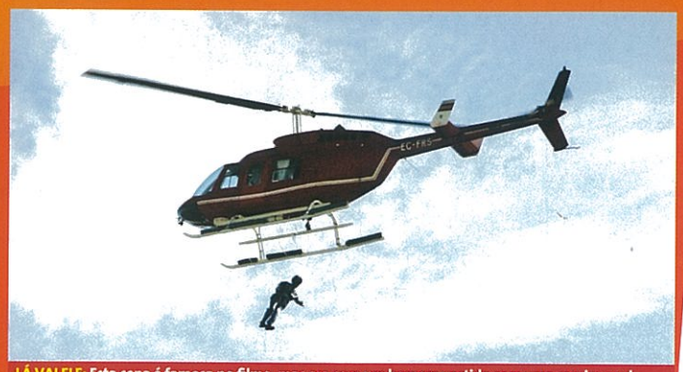


AVIÕES!
A meio do nosso terceiro cocktail do dia, fomos incomodados por um zumbido acima das nossas cabeças. Não, não caímos da cadeira da piscina; a Vivendi pagou a uma avioneta para sobrevoar o evento com a faixa a dizer "The World is Yours"(O Mundo É Vosso).

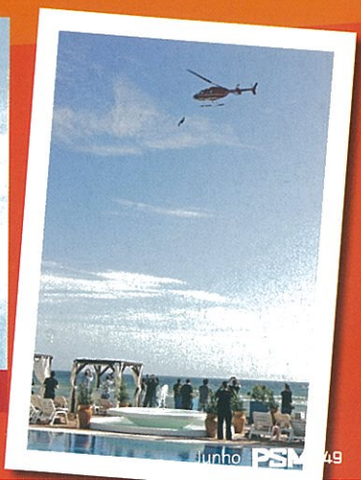
PORQUE PENDURARAM UM BONECO NUM HELICÓPTERO?

Foram dias maravilhosos os que aqui passámos. Mas uma questão permanece na mente de todos os convidados – porque penduraram um boneco num helicóptero? Imaginem a cena: *babes* e cromos de jogos confraternizam numa piscina, quando subitamente se ouve uma música jazz. O tema de *Scarface* ouve-se através das colunas escondidas e de repente, vindo na nossa direcção através do mar azul, um helicóptero vermelho que passa por cima das nossas cabeças.

O volume da música aumenta e a porta abre-se. E... algo aparece! É um homem? Será que vai saltar para a piscina? Não, é... é... apenas um boneco defeituoso? Mas que raio foi isto, perguntavam todos os presentes intrigados e confusos. Sim, a Vivendi (editora do jogo) conseguiu alcançar um novo patamar de decadência no mundo dos videojogos (e olhem que não é fácil) – penduraram um manequim num helicóptero. Ouvem-se algumas risadas, mas rapidamente a situação torna-se muito esquisita. A piada esgotou-se, rapidamente! As pessoas no helicóptero tentam puxar o "homem" de volta... mas a sua cabeça fica presa! O tom das gargalhadas aumenta e as pessoas começam a apontar. Quase que eram perceptíveis os gritos de "abortem", "abortem". O helicóptero depressa desaparece, ainda com o boneco entalado. Mas isto tudo porquê? "No filme eles penduram um amigo do Tony Montana num helicóptero para o provocar". Ah, está bem...



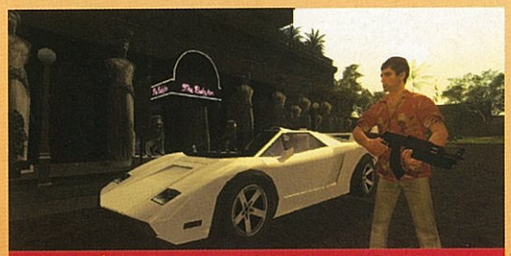
LÁ VAI ELE: Esta cena é famosa no filme, mas era com um homem vestido com uma camisa azul cheia de estilo, não com um manequim horrível. Mesmo assim fica a intenção.



TÊ-LOS NO SÍTIO!: Usem movimentos fantásticos e encham o "Ball's Meter". Sim, um nome infeliz, nós sabemos.

ISTO SIM, SÃO OS BELOS ANOS OITENTA!

O filme *Scarface* é excelente para ser adaptado a videojogo. Localizado na Miami dos anos 80, as pessoas usam fatos de tons pastel, óculos de sol à noite e guiam carros e motas vistosos. E o jogo tem ainda uma banda sonora vibrante e homens com camisas de seda desabotoadas até ao



HOTEL CALIFÓRNIA: Entre as propriedades luxuosas de Tony contam-se bares e hotéis. Reparem no placar de néon cor-de-rosa. Dias gloriosos.

COMO ERA BELO: Fatos e carros espampanantes, cenário luxuriante, um tempo perfeito, miúdas de biquíni – é Miami nos anos 80.

MAIS ACÇÃO!: Enquanto o filme tinha muita conversa e cenas da treta, o jogo tem bastante mais acção frenética.

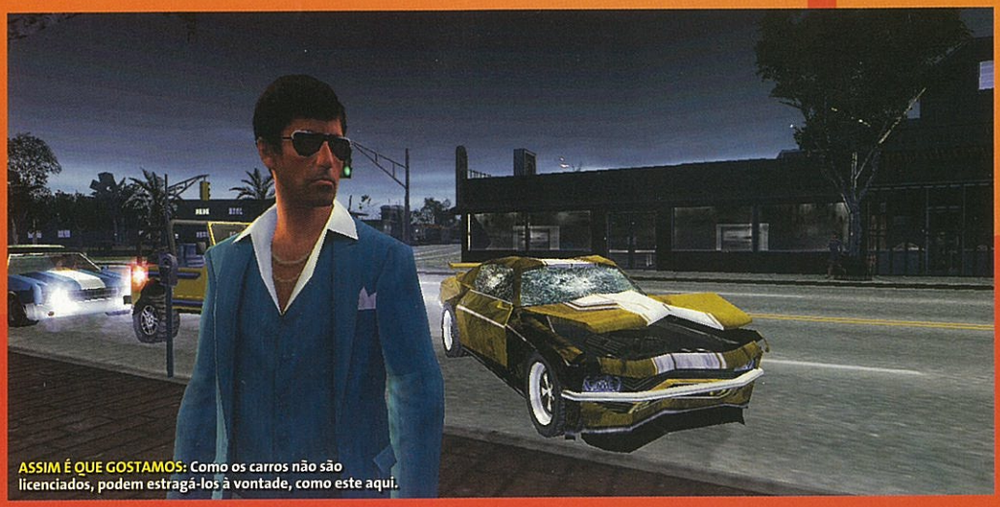
NITRO!: Podem equipar os carros com nitro, ao estilo de *Need For Speed*.

FATOS RIDÍCULOS... ÓCULOS DE SOL À NOITE... UM FILME GENIAL PARA CONVERTER PARA JOGO.

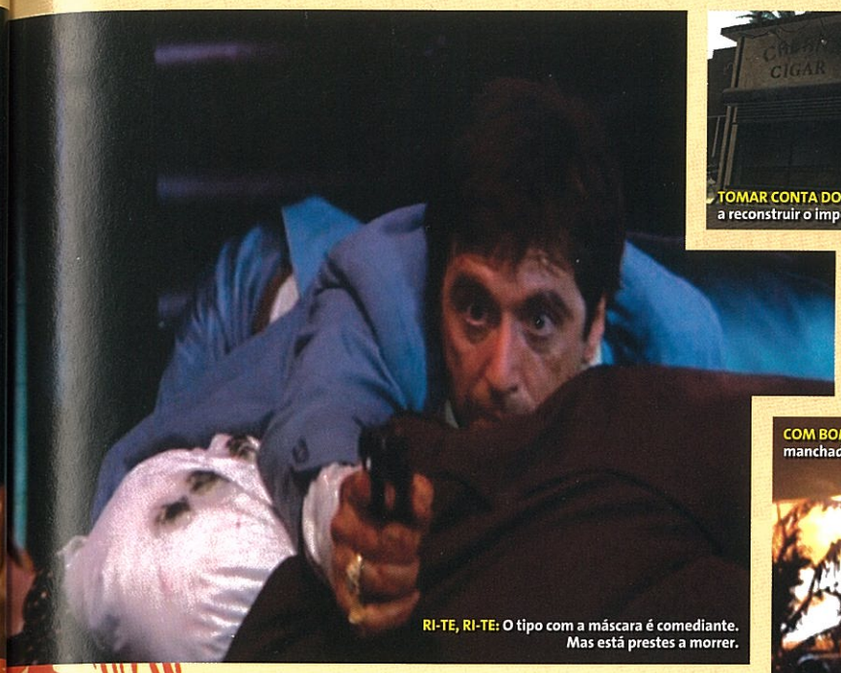
"BELO MATERIAL"

Quando não estão sob a pressão de um negócio ou numa situação de fuga, porque não descontrair com os habitantes da cidade? Cada NPC vem armado com uma lista de piadas prontas a responder a Tony. "Gosto do teu traseiro", informa Tony, sedutoramente, a uma miúda de biquíni. "Beijas a tua mãe com essa boca?" – é a resposta. Já ouvimos muitas imitações de Al Pacino, mas estas vozes estão excelentes. E têm a aprovação do próprio.

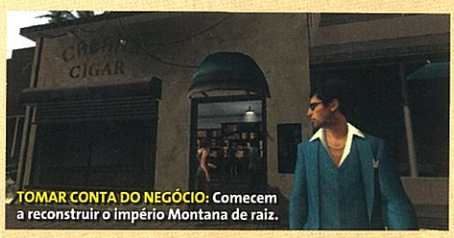
LINGUAGEM CORPORAL: Aproximem-se das mulheres e façam-lhes elogios. Mas não tentem com homens, senão é porrada na certa.



ASSIM É QUE GOSTAMOS: Como os carros não são licenciados, podem estragá-los à vontade, como este aqui.



RI-TE, RI-TE: O tipo com a máscara é comediante. Mas está prestes a morrer.

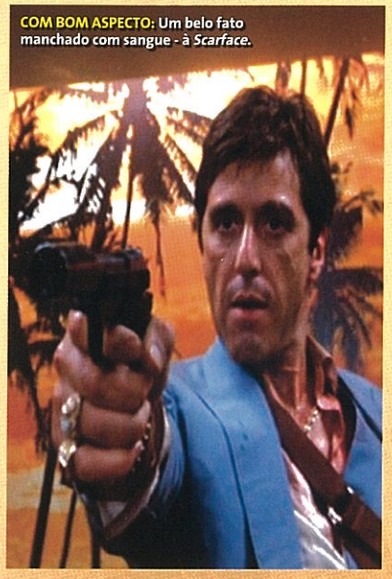


TOMAR CONTA DO NEGÓCIO: Comecem a reconstruir o império Montana de raiz.

QUERES DANÇAR?

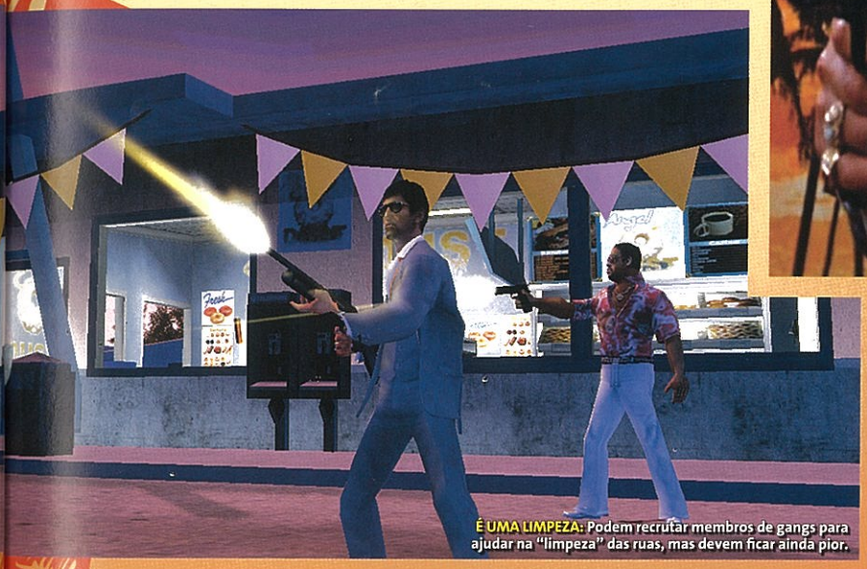
O jogo inclui todos os locais do filme. Ainda está por confirmar um minijogo "Tony e Michelle Pfeiffer na palhaçada".

O REI DA PISTA (OU NÃO): Eis a famosa cena de dança. Pacino parece embaraçado e Pfeiffer aborrecida. Um momento forte.



COM BOM ASPECTO: Um belo fato manchado com sangue - à *Scarface*.

VAI UM "SHOT"?: A discoteca foi recriada. Esperemos que haja um tiroteio como no filme.



É UMA LIMPEZA: Podem recrutar membros de gangs para ajudar na "limpeza" das ruas, mas devem ficar ainda pior.

QUEREMOS É DISTO!: Mais explosões, desta vez causadas por um enorme lança-granadas. Promete!

PELOS ARES!

Este jogo gosta de explosões e os cenários e veículos podem ser destruídos. A física completa os estragos com pernas arrancadas e corpos desmembrados a voar a cada rebentamento de granada. Este é sem dúvida um dos jogos mais

AOS BOCADOS: Podem arrancar pernas e cabeças aos criminosos e polícias. Não mostrem piedade!

LINDO DE SE VER: O jogo tem uma física espantosa, o que torna as explosões ainda mais fantásticas.

VAI TUDO!: Não estamos limitados a carros, também podemos rebentar com barcos.

MAUZÃO: Atravessem-se no caminho de Tony Montana e acabam mortos. Ao menos não ouvem as piadas sádicas.

TAL COMO ELE DISSE: O primeiro nível inclui uma das cenas mais conhecidas: "Say hello to my leeeeeeeetle friend!".

GANHA!

uma viagem dupla

Coca-Cola

ao MUNDIAL 2006 na Alemanha para assistir ao vivo ao jogo PORTUGAL - IRÃO

Coca-Cola é uma marca registada de The Coca-Cola Company. Todas as restantes marcas comerciais ou marcas comerciais registadas são propriedade dos respectivos detentores.

A MaxiConsolas e a Coca-Cola oferecem-te a oportunidade única de ires com um amigo assistir ao Campeonato do Mundo Alemanha 2006.

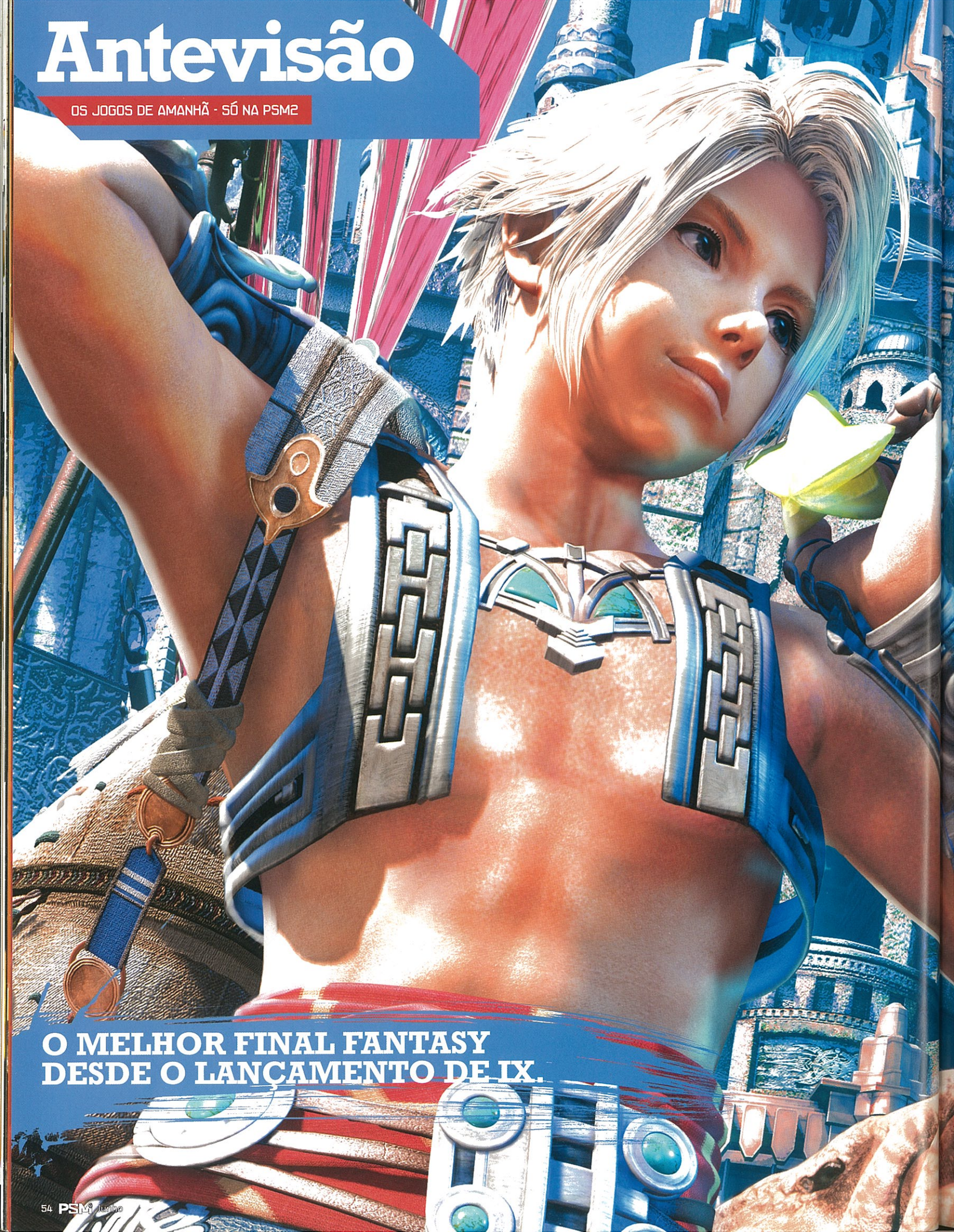
Temos uma viagem dupla com bilhetes para oferecer.

apenas
€ 2,50

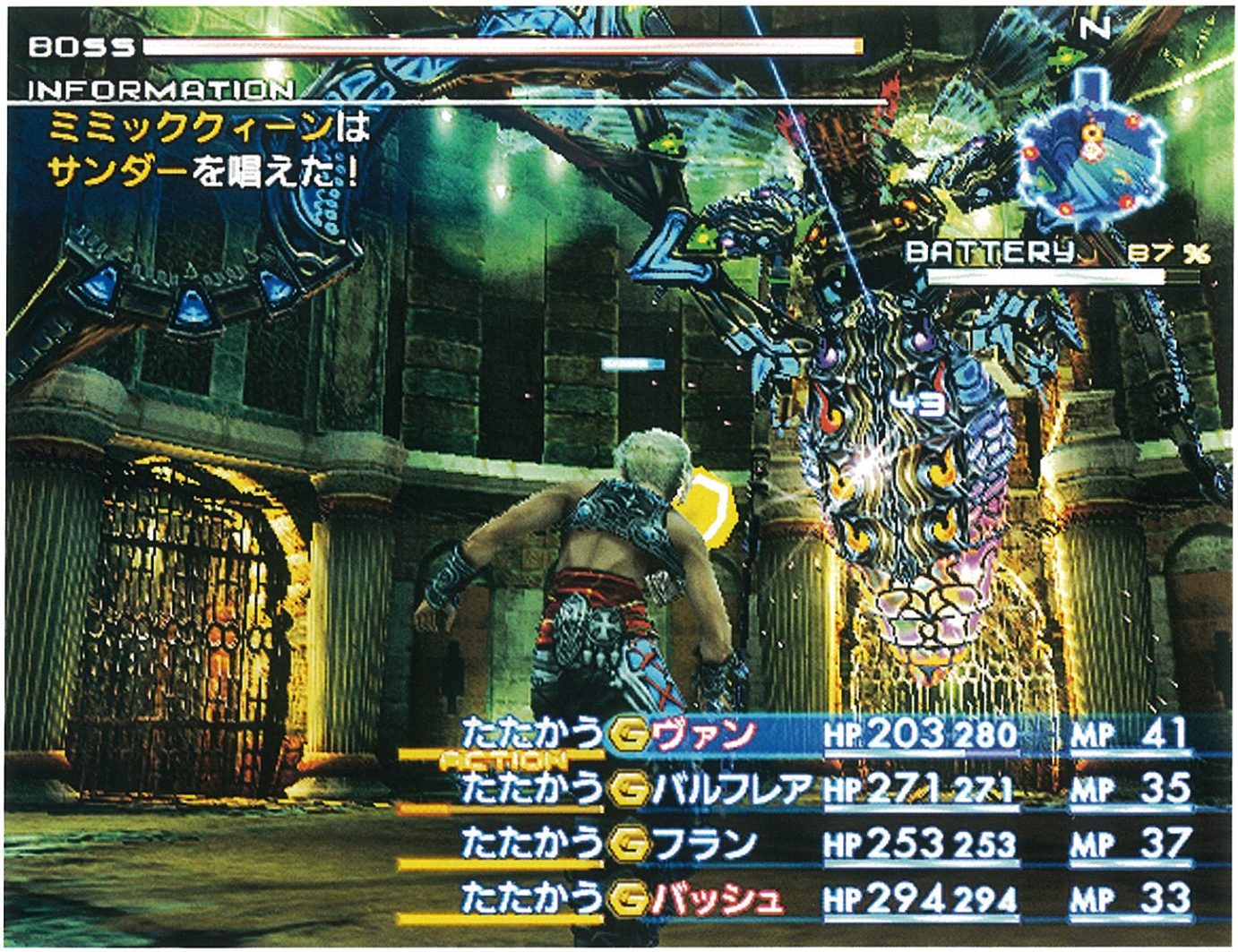
JÁ NAS BANCAS!

Antevisão

OS JOGOS DE AMANHÃ - SÓ NA PSM2



O MELHOR FINAL FANTASY DESDE O LANÇAMENTO DE IX.



FINAL FANTASY XII

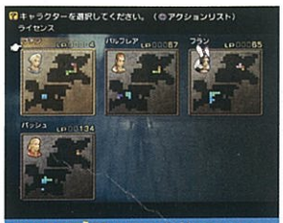
Jogámos a versão japonesa completa do 12º capítulo da série. Muito está ainda por responder, mas confirma-se: é um monumento aos videojogos.

O som dos primeiros acordes da música da série é um momento especial para qualquer fã de *Final Fantasy*. A melodia titilante do compositor Nobuo Uematsu já é uma tradição e sempre que a ouvimos lembramo-nos com saudade dos bons tempos que passámos a jogar a melhor série de RPG de sempre. A versão com que abre *Final Fantasy XII*, por outro lado, é diferente de tudo o que se ouvia nos jogos anteriores; agora é uma música orquestral retumbante de proporções "hollywoodescas", que reflecte o espírito do jogo. Ao seu lado, *Final Fantasy X* parece trabalho de amador, e isto é dizer muito.

Claro que *Final Fantasy XII* é muito mais que a música de abertura. A mudança mais notória (e é realmente uma grande mudança) é o sistema de combates, que se tornou quase em tempo real. A velha rotina de alinhar e agir por turnos para atacar o inimigo foi abandonada e agora podemos movimentar-nos livremente com o analógico. No entanto, desta vez somos mais uma espécie de "guia" para a IA. Podemos programar as nossas investidas para delinear como as nossas personagens se hão-de comportar – concentrar-se na cura, por exemplo – e elas agem em conformidade. É verdade que podemos comandar membros específicos da *party* sempre que quisermos, mas eles desembaraçam-se sozinhos, o que nos deixa libertos para planear as batalhas em vez de os controlarmos directamente.

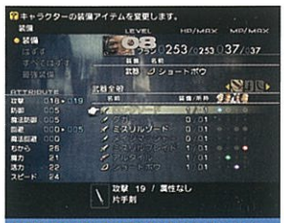
COM LICENÇA

A nova License Board é o equivalente em *FF XII* ao sistema de Materia de *FF VII* ou às junções de *FF VIII*. Eis como funciona.



COMO ESTÃO?: Este ecrã dá-vos uma ideia do progresso do vosso grupo. Cliquem nos blocos para abrir o quadro.

NO XADREZ: Derrotem inimigos, ganhem License Points e troquem-nos por habilidades, magia e mais.



LICENÇA DE PORTE DE ARMA: Precisam de licenças para usar certos tipos de armas e protecções.

ARTE MODERNA: Em comparação com as paisagens solarengas do anterior, *FF XII* é mais contido.

Em teoria pode soar estranho, mas na prática resulta bem. É certo que se perde a componente da acção por turnos, mas isso é matéria do passado. *Final Fantasy XII* representa o maior salto evolutivo da série.

TEM CARÁCTER

Na antiga tradição de *FF*, uma nova sequela significa um novo e interessante sistema de desenvolvimento de personagens, desta vez sob a forma do confuso quadro de licenças, que tem muito em comum com a grelha de esferas de *FF X*. Aqui usamos pontos de experiência acumulados (ou License Points, como se chamam no jogo) para nos movimentarmos num grande tabuleiro de xadrez, onde vamos desbloquear habilidades, feitiços e a possibilidade de nos equiparmos com determinados itens enquanto avançamos. O percurso que seguimos ao longo deste complexo labirinto de modificadores, habilidades, magia e aumentadores de atributos é importante, uma vez que a direcção que tomamos influencia a direcção que a nossa personagem toma em combate, seja ela um utilizador experiente de magia ou um hábil espadachim. O potencial da componente de personalização é enorme, embora possa demorar algum tempo a dominar.

E este é um jogo difícil, muito difícil, onde até os mais simples inimigos podem matar um membro do grupo, o que significa comprar mais preciosas Phoenix Downs (para quem não conhece, são itens que ressuscitam personagens). A melhor solução será deambular algum tempo a fazer *level up*, mas mesmo assim, pode ser frustrante. Preparem-se para voltar a ver dezenas de inimigos vossos conhecidos, como os suicidas Bombs e os arrepiantes Cactuars. De facto, o jogo está recheado de "mimos" para os fãs e empréstimos de jogos anteriores. Por exemplo, um dos *bosses* secretos é Gilgamesh, contra quem lutámos pela última vez em *Final Fantasy V*, há décadas. Agora vem acompanhado por uma remistura da sua canção original da NES e as suas famosas espadas – incluindo a de Cloud (*FF VII*), a de Squall (*FF VIII*) e a espada aquática de Tidus (*FF X*) – são todas retiradas de jogos anteriores. Dá para perceber que este é um jogo apontado directamente aos fãs da série, como tal, poderá revelar-se impenetrável para o resto do mundo. Se pretendem iniciar-se nos RPG, talvez seja melhor começarem com algo mais leve.

A ARQUITECTURA FAZ-NOS SENTIR INTEGRADOS NUM MUNDO RICO EM HISTÓRIA.

UM HOMEM DO POVO: Vaan é bem mais simpático que Tidus de *FF X*.

NO COMANDO: O design das armaduras dos Judges é extremamente intimidante, e com razão para isso.

SEIS HERÓIS SEM IGUAL

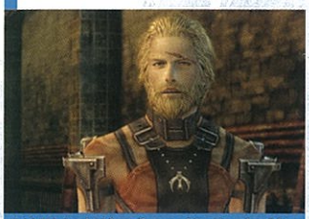
Em *Final Fantasy XII* há seis personagens jogáveis. São um grupo simpático e nenhuma se destaca como particularmente irritante, o que é raro para um *FF*, sinceramente. Desta vez não há Wakkas nem Yuffies. Todos lutam por razões diferentes, mas acabam por se unir com um único propósito: destruir o império de Archadia e libertar o povo de Dalmasca do seu jugo.

BALTHIER: O pirata do ar Balthier é amigo de Fran e ajuda Vaan no início do jogo.

PENELO: A amiga alegre de Vaan é importante e uma lutadora hábil.

FRAN: Fran é uma Viera, raça com orelhas de coelho. É perita em todas as armas.

ASHE: A Princesa Ashe lidera a resistência contra os invasores de Archadia. É bonita.


BASCH: Leal até ao fim, o objectivo da vida de Basch é restaurar a glória de Dalmasca.

VAAN: Típico miúdo de rua, ladrão e hábil com as espadas, é o herói do jogo.

UM MUNDO LINDO

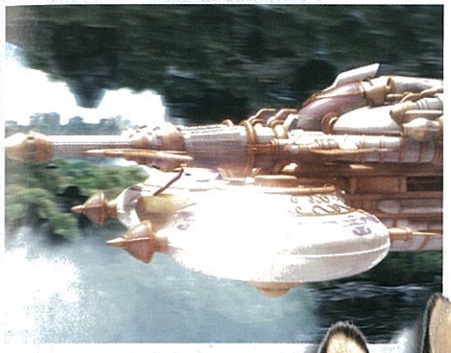
Ivalice pode não ter o colorido nem a variedade de *Kingdom Hearts II* e as paisagens verdejantes de *Dragon Quest*, mas é um sítio lindo.

PLANETA SOLITÁRIO: Nas vossas viagens atravessarão vastos desertos, cidades movimentadas e, a certa altura, sobrevoarão uma metrópole suspensa no céu. As aeronaves têm um papel superimportante no jogo – como em todos da série – e a meio poderão explorar livremente o mapa numa só investida.

À VOLTA DO MUNDO

O jogo decorre no mundo de Ivalice, de que talvez se lembrem de *Final Fantasy Tactics*. É um mundo

SEMPRE A SUBIR: Façam mais combates do que o necessário. Vale bem a pena a longo prazo.



MONSTRO EM VOSSO PODER

Sendo este um *Final Fantasy*, nunca terão de lutar sozinhos. Para *FF XII* foi criado um novo batalhão de criaturas invocáveis, mas algumas caras famosas estão de volta, como Ifrit e Bahamut. Nos estreantes inclui-se Adrammelech, um monstro/dragão que explode com violência e devasta o inimigo, e ainda Velius, uma enorme besta que perfura o chão com uma lança e provoca um terramoto. Como sempre, as suas entradas são épicas, a que ajudam os gráficos mais espantosos que já vimos. Para as desbloquear, primeiro terão de as vencer em batalha. Depois podem invocá-las durante um combate em troca de preciosos pontos de magia. E ainda há criaturas secretas...

É O COSTUME: As cutscenes são tipicamente estonteantes.

árido e poeirento de desertos, montanhas e com algumas cidades dispersas, com milhares de aeronaves a sobrevoar os pontos mais altos. O design é incomparável e a arquitectura faz-nos sentir integrados num mundo rico em História. As personagens são bem desenhadas, embora o distanciamento em relação a anteriores *FF* possa causar estranheza aos fãs mais aguerridos. E a razão por que toda a gente usa roupas reduzidas é porque Dalmasca, a sua terra natal, tem um clima tórrido. Dizemos nós... Enfim, aqui tudo faz sentido e serve um propósito, uma prova cabal do trabalho inconfundível dos designers da Square Enix.

Mais uma vez, fiel à tradição da série, o enredo é terrivelmente envolvente. Está focado em duas nações – Archadia e Dalmasca –, a última das quais se rendeu depois de uma guerra cruel entre ambas. A nossa personagem é Vaan, um órfão cuja cidade natal de Rabanastre, outrora pacífica, está agora sob a lei marcial e a constante vigilância dos Judges (juizes), maldosos guardiães da justiça de Ivalice. Estes Judges intimidam os donos das lojas e perseguem os civis. Mas existe uma resistência clandestina de soldados leais a Dalmasca e, como seria de esperar, vamos acabar por ajudá-los na sua causa. É este o enredo-base, embora haja reviravoltas, pormenores e histórias passadas para todas as personagens. Vaan é um rapaz simpático e a situação entre os dois países está muito bem concebida.

MELHOR QUE FF X? SIM, E COM GRANDE MARGEM!

Será, então, *Final Fantasy XII* melhor que *X*? A resposta é sim, com uma grande margem. Poderíamos dizer que é o melhor *FF* desde *IX*, lançado há seis anos. Provavelmente não vai mudar a forma como vêem os jogos, mas é brilhante, é um *Final Fantasy* do primeiro ao último segundo e retém os valores tradicionais que nós, e milhões de outros fãs, prezamos. Escolher um entre a abundante colheita actual de RPG é quase impossível, porque são todos excelentes, por isso o nosso conselho é que façam umas economias e que os comprem a todos.

A PSM CONSIDERA: *Apaixonados. Esta é a emoção que melhor descreve o que sentimos sobre o novo* Final Fantasy. *Muito da série vive das espantosas* cutscenes, *dos diálogos e das personagens, logo estamos ansiosos que chegue uma versão em inglês à redacção. Mesmo assim, sem perceber muito bem o que se passa, adorámos jogar e ficámos com uma ideia da sua grandiosidade.*

A chegar

OS JOGOS DE AMANHÃ - SÓ NA PSM2

Todos os jogos
Datas previstas

PSM2 MAIS PROCURADOS

OS DEZ JOGOS MAIS ESPERADOS PELA PSM2

1 FINAL FANTASY XII

O que dizer? O jogo é fabuloso! E ainda não experimentámos a versão europeia. Leiam a antevisão que dedicámos ao jogo para perceberem a nossa expectativa.

2 GOD OF WAR 2

Kratos regressa para mais uma aventura de proporções épicas, e sinceramente, não nos incomoda nada que seja na PS2. Mas vai custar esperar até 2007!

3 OKAMI

Já lançado em solo nipónico, *Okami* parece ser tudo aquilo que prometeu – uma aventura original com um dos melhores trabalhos de arte da PS2.

4 KINGDOM HEARTS 2

É mais fácil que o anterior (que era por vezes excessivamente difícil), mas parece que tudo o resto está melhor. A magia habitual da Square Enix e da Disney.

5 WINNING ELEVEN 10 / PES 6

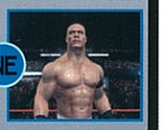
Afinal sempre vai sair na PS2, como podem ver na notícia desta edição. Não deve ser nenhuma revolução, mas é impossível não ficarmos entusiasmados com *PES*.

6 METAL GEAR SOLID 4 (PS3)

Talvez nos tenhamos entusiasmado demasiado com *MGS 4*, já que o seu lançamento ainda está longe. Mas de certeza que na E3 Hideo Kojima nos deixará doidos.

7 WWE: SMACKDOWN VS RAW 2007 (PS3)

Já deram uma vista de olhos ao nosso especial? O jogo tem um aspecto fabuloso e estamos ansiosos para ver como o espectáculo do *wrestling* funciona na PS3.

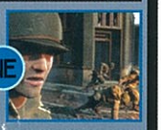


8 LOCOROCO (PSP)

O quê? Pensavam que só a PS2 e a PS3 tinham direito ao top? *Locoroco* promete ser um dos jogos mais originais e geniais da portátil, com as suas criaturas gelatinosas.

9 BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY (PS3)

Adorámos os dois episódios anteriores pela forma como prendiam o jogador. Agora estamos ansiosos para ver Matt Bakker e companhia na próxima geração.



10 GUITAR HERO 2

Depois da locura que o original causou na redacção da PSM2, é impossível não ficarmos excitados com *Guitar Hero 2*, que terá muitas novidades.

A CHEGAR

O vosso guia mensal para o futuro da PS2. Todos os jogos e datas de lançamento previstas.

LEGENDA

Acção	A	Plataformas	P
Aventura	AV	Puzzle	Pz
Acção/ Aventura	AA	Party Game	PG
Acção Estratégia	AE	Corridas	C
Arcada	AR	RPG	RPG
Beat-'em-up	BT	Shoot-'em-up	S
Música	M	Sim	Sm
First-Person Shooter	PS	Desporto	D
Simulador de Voo	SV	Estratégia	E

MAIO

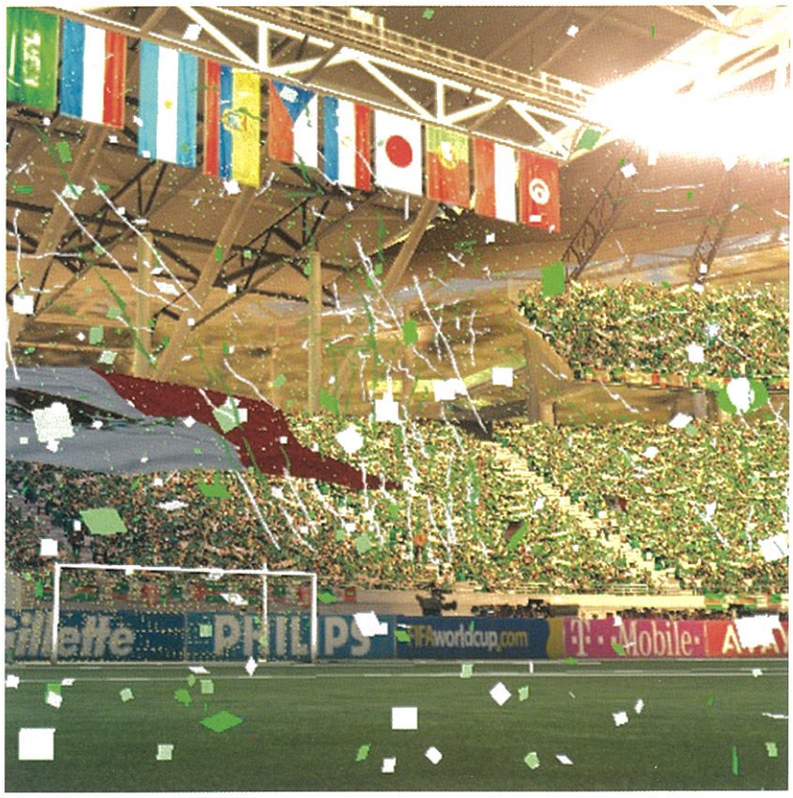
2006 FIFA World Cup	D	EA	EA
25 To Life	A	Eidos	EF
And1Streetball	D	Ubisoft	EF
Championship Manager 2006	G	Eidos	EF
Dance Factory	M	Codemasters	EF
GTA: Liberty City Stories	A	Rockstar	IC
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	A	THQ	EF
Tak 3: The Great Juju Challenge	P	THQ	EF
X-Men 3: The Official Game	AA	Activision	EF

2006

.Hack//G.U.	RPG	Bandai	AT
Ace Combat: The Belkan War	SV	Namco	SN
American's Army: Rise of a Soldier	AA	Ubisoft	EF
Atelier Iris: Eternal Mana	RPG	KOEI	SN
Beatmania	M	Konami	EF
Call of Cthulhu	A	2k Games	IC
Curious George	P	Namco	SN
Dynasty Warriors 5 XE	BT	KOEI	SN
Evolution GT	C	Blackbean	AC
FlatOut 2	C	Empire	EF
Karaoke Stage 2	M	Konami	EF
Legend of the Dragon	A	Game Factory	AC
MGS 3: Subsistence	AA	Konami	EF
MS Saga: A New Dawn	AA	Bandai	AT
Naruto: Narutimate Hero	BT	Bandai	AT
Okami	AV	Capcom	EA
Phantasy Star Universe	RPG	Sega	EF
Rogue Galaxy	RPG	Sony	SN
Samurai Champloo	A	Bandai Games	AT
Sensible Soccer	D	Kuju	EF
Siren 2	AA	Sony	SN
Splinter Cell: Double Agent	AA	Ubisoft	EF
State of Emergency 2	BT	Playlogic	IC
Suikoden Tactics	E/RPG	Konami	EF
Tales of Legendia	RPG	Namco	SN
TOCA Race Driver 3	C	Codemasters	EF

LANÇAMENTOS PSP
MAIO

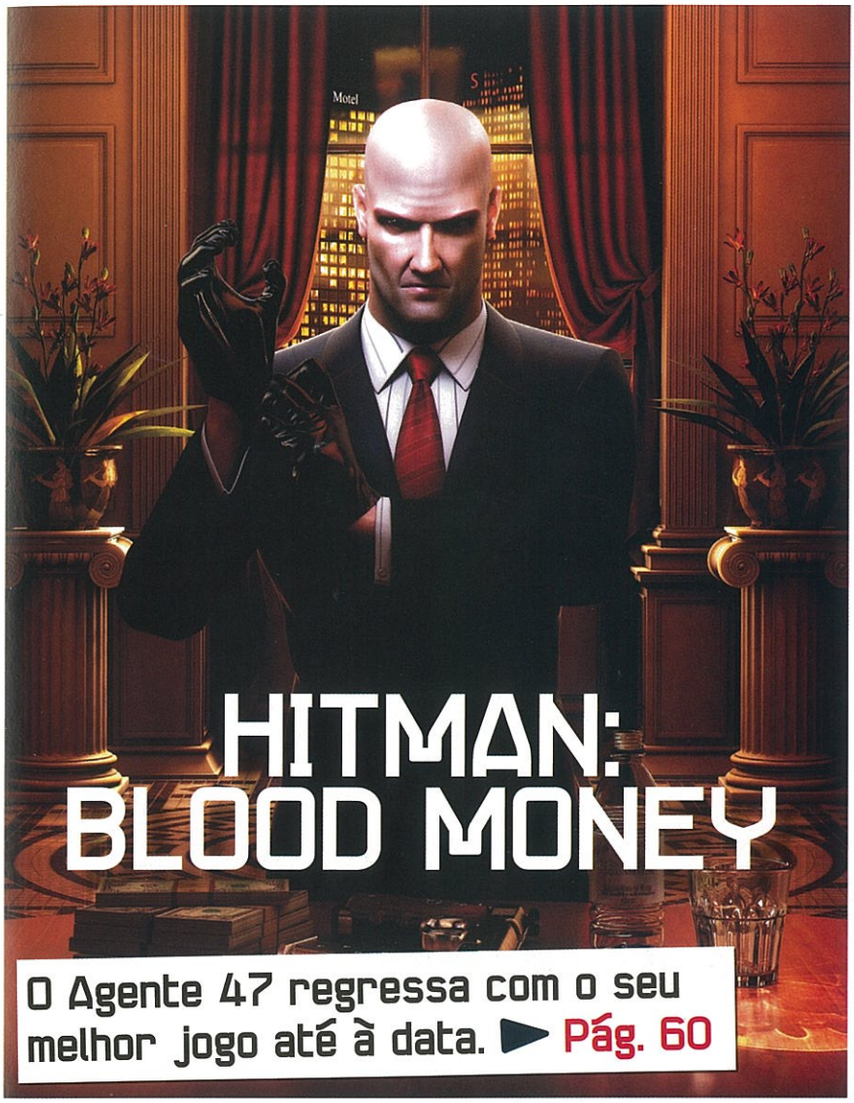
Metal Gear Acld 2	AE	Konami	EF
Pac-Man World 3	P	Namco	EA
Spongebob: Yellow Avenger	P	THQ	EF
Street Supremacy	A	Konami	EF
YS - The Ark of Napishtim	RPG	Konami	EF
Tomb Raider Legend	P	Eidos	EF



DISTRIBUIÇÃO: AC – A Confirmar • EA – Electronic Arts • EF – Ecofilme • AT – Atari • IC – Infocapital • PG – PlayGames • SN – Sony
Nota: Estes dados foram cedidos pelas respectivas distribuidoras, estando sujeitos a alterações.
NOTA: Jogos em preço de promoção ou em versão Platinum

Análises

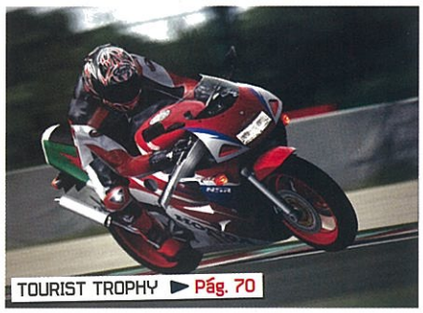
MENSALMENTE AS MELHORES ANÁLISES PARA OS MELHORES LEITORES!



HITMAN: BLOOD MONEY

O Agente 47 regressa com o seu melhor jogo até à data. ► Pág. 60

FIFA WORLD CUP ► Pág. 68



TOURIST TROPHY ► Pág. 70

AS MEDALHAS

Sempre que virem uma destas chancelas estarão perante um bom jogo.

PSM2 MEDALHA DE BRONZE
Atribuída a jogos que recebem uma pontuação igual ou superior a 70. Um jogo divertido-e sólido, sem grandes erros.

PSM2 MEDALHA DE PRATA
Atribuída a jogos que recebem uma pontuação igual ou superior a 80. Um jogo de boa qualidade.

PSM2 MEDALHA DE OURO
Atribuída a jogos que recebem uma pontuação igual ou superior a 90. Uma medalha reservada aos verdadeiros grandes jogos – não a esperem ver com muita frequência.

PSM2 JOGO DO MÊS
Simplesmente o melhor jogo da edição. Se tiverem de comprar só um jogo este mês, este deverá ser o escolhido.

ANALISADOS ESTE MÊS

ANÁLISES PS2

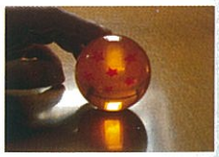
Hitman: Blood Money 60
Silent Hill Collection 64
FIFA World Cup 68
Tourist Trophy 70
Urban Chaos 72
Championship Manager 2006 74
Ghost Recon Advanced Warfighter 76
Rogue Trooper 78
Midnight Club Remix 80
Final Fight: Streetwise 82
Ice Age 2 84
Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends 86
Magna Carta 87
Tak: The Great Juju Challenge 87
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare 88
State of Emergency 2 88

ANÁLISES PSP

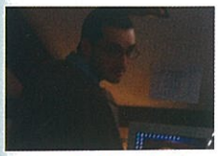
Tomb Raider Legends 90
Me and My Katamari 92
Street Riders 94
Dragon Ball Z: Shin Budokai 95
MX vs. ATV Unleashed: On the Edge 95
NBA Ballers 96

ALVOS A ABATER

►PEDRO NUNES
Depois de horas a fio e grandes noitadas a preparar esta edição da PSM2, o Pedro ainda ficou pior quando soube que as *babes* da E3 este ano não podem usar fatos tão reduzidos. Pior ficou depois do Sporting CP - FC Porto. Como se não bastasse, o rapaz perdeu a noção do tempo, devido ao *jet lag* causado por viagens a Londres e Japão. Vida de director...



►RICARDO ESTEVES
Além de ser um grande fã de *Morangos Com Açúcar* (haha, ele gosta mesmo daquilo!), também gosta de *Dragon Ball*, por isso o Pedro trouxe-lhe uma verdadeira "Dragon Ball" quando foi ao Japão. Agora não deixa ninguém tocar nela e chama-lhe "preciosa". Tivémos que o distrair com *Dragon Ball Z* para PSP para tirarmos uma foto da bola.



►NUNO SANTOS
Gostou tanto de *Hitman: Blood Money* que até cortou o cabelo para se assemelhar mais ao Agente 47. Até tentou tatuar um código de barras na nuca, mas conseguimos dissuadi-lo da ideia. Foi apanhado a disfarçar-se de Pedro Nunes, a tentar aplicar um sedativo ao Ricardo (como se fosse preciso) e a estrangular o Paulo com um garrote, mas era de plástico.

►PAULO SANTOS
Depois de ter descoberto uma pérola escondida que dá pelo nome de *Rogue Trooper*, o "DVD Man" não se cala com o jogo (que por acaso até é bom) e quer pôr toda a redacção a jogar ao título da Rebellion. Pelo menos já lhe passou a febre de *Guitar Hero* e não nos chateia à hora de almoço com os solos de *Bark at the Moon*. Voltou aos relvados do *PES 5*.

AS PONTUAÇÕES NA PSM2

Ao contrário do que acontece com outras revistas, levamos as análises muito a sério. Somos severos, mas justos. As pontuações acima de 90 são raras. Leiam o seguinte quadro.

0-29	Verdadeiramente mau... Qualquer jogo enquadrado nesta categoria é tão mau que... chega a ser cómico.
30-49	Provavelmente divertido a curto prazo, mas afectado por falhas graves de desenvolvimento e concepção.
50-69	50 é uma pontuação apenas mediana dentro dos parâmetros da PSM2. Afinal, 50 coloca-se na meia tabela.
70-84	Jogo bastante aprazível mas que, por uma razão ou outra, não atinge o patamar da excelência. Ainda assim, altamente divertido.
85-89	O que esperam? Se um jogo conseguir atingir este nível, o melhor é não desperdiçar a oportunidade de o adquirir imediatamente. Altamente recomendado pela redacção da PSM2. Garantimos que não se arrependerão!
90+	Uma obra de arte imperdível cuja aquisição é obrigatória para os fiéis da PSM2. Um exemplo supremo no género, capaz de levar a PS2 a limites longínquos. Indispensável.

RÓTULO

INFO
Produtora: IO Interactive
Editora: Eidos
Jogadores: 1
Cartão Memória: 2.200 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Sim
Som Surround: Não

PERGUNTA
O que significa o código de barras com o número 47 na nuca da personagem principal de *Hitman*?

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Uma vez, no supermercado, 47 tropeçou e bateu com a nuca na máquina registadora. Por isso a sua conta marcou € 1 a mais."

GAMEFAX
Acção
Violento
Sequela
Difícil

DETALHES
- Demo jogável de *Urban Chaos: Riot Response*.
- Dezenas de opções para desbloquear e equipar armas.
- Várias formas de atingir o mesmo objectivo.

"O MELHOR TRABALHO DE 47"

HITMAN: BLOOD MONEY

Depois de alguns "Contract(o)s" atribulados, 47 regressa em grande estilo, naquele que é indubitavelmente o melhor jogo da série.

A série *Hitman* ganhou estatuto de culto e angariou um impressionante número de fãs desde o lançamento do original no PC. Até mesmo a personagem principal, o Agente 47, apresentava todas as características necessárias para estar ao lado dos maiores ícones dos videojogos. Contudo, a série esteve sempre "apenas" perto de alcançar a sua premissa e nunca atingiu o patamar elevado onde se encontram sucessos, como *Final Fantasy*, *Metal Gear Solid* e *GTA*, entre outros. *Blood Money* também não consegue chegar tão longe, mas oferece-nos pela primeira vez em condições excelentes tudo o que a série promete desde a sua criação.

Mas antes de explicarmos como funciona este *Hitman*, levantemos um pouco do véu que cobre esta história intrigante e misteriosa. Tudo começa quando um poderoso homem chamado Alexander Cayne convoca um repórter para uma entrevista. Contudo, e ao contrário do que o jornalista pensava, a história que o antigo político tem para contar é bem mais interessante que o seu passado em parlamentos. Alexander conta a este jornalista alguns episódios da vida de 47, nomeadamente os seus trabalhos mais recentes. A história não é o fio condutor do jogo, já que não interfere directamente com as missões, mas podem contar com algumas novidades surpreendentes, principalmente se acompanharam a vida de 47 desde os títulos passados.

ISTO É QUE É UMA FESTA: As localizações são fantásticas!

PROMESSA CUMPRIDA

Desde o primeiro *Hitman* que a série apresenta ideias muito boas e várias promessas na sua jogabilidade, mas na prática apenas algumas foram executadas com sucesso. Corrigir essa situação e cumprir finalmente com todas as promessas do tema da série foram os grandes objectivos para *Blood Money*. Este jogo consegue finalmente utilizar correctamente algumas ideias introduzidas sem sucesso nos anteriores, além de apresentar vários conceitos novos bastante interessantes.

Nos antecessores podiam cumprir os objectivos de cada missão com relativa descrição e existiam várias formas de atingir o proposto, mas os incentivos para agirmos de forma silenciosa e "profissional" não eram suficientes. Para quê tanto trabalho se bastava metralhar todos pelo caminho até ao alvo a abater? Pois quem está habituado a esta forma pouco discreta de funcionar prepare-se para mudar de estilo, ou corre o risco de tornar as suas missões futuras em *Blood Money* demasiado complicadas. No final de cada missão o jogador é presenteado com a primeira página de um jornal mensal, onde são revelados factos e hipóteses acerca da missão cumprida. O número de baixas inocentes, a vossa destreza, a opinião da polícia acerca do método de trabalho, o relato de testemunhas e até retratos-robô do assassino (vocês) estarão nas capas. Terão mesmo direito a um apelido dado pelo jornal, atribuído conforme as vossas acções.

Para perceberem melhor, deixemos um exemplo. Imaginemos que conseguem eliminar os alvos propostos de forma a que pareça um acidente, sem magoarem mais ninguém pelo caminho e assegurando que ninguém vos observou. Caso o consigam, o jornal irá informar que a polícia não tem pistas suficientes para criar

O PREÇO DA FAMA

Normalmente, ser famoso não é mau, mas quando levamos a vida de assassino profissional, a situação pode ser deveras desagradável. Após cada missão, o jogador é presenteado com um jornal que descreve as ocorrências do(s) homicídio(s) em questão. E como podem calcular, ter a nossa cara nas capas dos jornais não é muito bom para o negócio. Agir com cautela requer alguma paciência, planeamento e muita atenção, mas compensa bem. A facilidade com que as pessoas reconhecem 47 será influenciada pelos retratos que surgem nos jornais (descritos por testemunhas sobreviventes), por isso todo o cuidado é pouco.

DAILY MAIL
JUNE 10/2005
INSIDE
SPECIALIST WANTED BY POLICE
Stock markets up
Lady Luck Gets a New Twang: Bayou Beauty
Lion Mutilate Midgets In C Ring-Fight

NEM PERTO!: Isto significa que fizemos um bom trabalho! Se nos tivessem visto, o retrato tinha bem menos cabelo.

É ASSIM QUE SE FAZ: Sejam discretos, não deixem pistas e se alguém vos vir, já sabem o que lhe devem fazer...

"NO FINAL DE CADA MISSÃO SURGEM NA CAPA DE JORNAIS".

TOP 5 CARECAS

- Yoda (Star Wars)
- Charlie Brown
- Mini-Me (Austin Powers)
- Cebolinha (BD Mónica)
- 47 (Hitman)

RECEITA

40% Desesperar quando somos detectados
40% Disparar contra todos em desespero
10% Repetir o nível onde matamos o palhaço
10% Cravar pregos

RESPOSTA

É o seu número de série de fabrico. O agente 47 é precisamente o clone número 47.

SÃO ÀS RESMAS!: Neste nível existem dezenas de possíveis testemunhas!

QUANDO NADA MAIS FUNCIONA...

Hitman é um jogo que deve ser apreciado com calma, paciência e algum planeamento. Mas quando tudo corre mal, culpa de algum erro idiota da nossa parte, não há pachorra que aguente e eventualmente acabamos por abandonar a nossa faceta "Sam Fisher" e libertamos o "Dante" que há em nós, levando tudo à frente com as pistolas gémeas de 47. É isso que é maravilhoso em *Hitman*: podem ser o estilo de assassino que quiserem, mas tenham em conta as consequências.

TENHO UMA MOSCA NA SOPA!: 47 não gostou muito do serviço prestado no restaurante de um cruzeiro.

um perfil do possível assassino, o que vos oferece bastante espaço de manobra na missão seguinte. Contudo, se deixarem várias testemunhas vivas, se cometerem demasiados erros e se criarem demasiada confusão, a página do jornal será bastante diferente. Irá indicar o tipo de arma mais utilizado, o desenho do assassino estará mais próximo da realidade e os métodos utilizados serão descritos com maior precisão, dificultando as vossas missões futuras. Se forem demasiado descuidados durante as missões podem mesmo ser reconhecidos e abatidos, mesmo que não tenham feito nada de especial. Embora possam sempre eliminar quem vos tenha reconhecido.

Mas há mais. Até mesmo os métodos utilizados podem desmascarar-vos. Se eliminarem demasiadas pessoas da mesma forma numa missão, e noutra futura utilizarem o mesmo método, o jornal (e a polícia) irá criar uma ligação entre os dois casos, devido às semelhanças. Este sistema serve principalmente para dar maiores incentivos para que o jogador actue como um assassino profissional e não como um lunático saído de *O Massacre do Texas*. Contudo, podem tornar as coisas um pouco mais interessantes. Suponhamos que querem criar um estilo próprio e eliminar todos os alvos da mesma forma. Se o fizerem serão reconhecidos pela imprensa, que vos colocará uma alcunha, como por exemplo Eraser caso eliminem os alvos principais e todos que vos possam incriminar, ou Ghost, um assassino que aje sem ser detectado e de forma a que os crimes pareçam acidentes. Esta introdução dos jornais é estupenda, não só porque resolve o problema da motivação necessária para cumprir à risca os objectivos das missões, mas também porque vos oferece a possibilidade de criarem um estilo se assim o desejarem. Apesar desta excelente inovação, as novidades não se ficam por aqui.

Os assassinos profissionais aceitam trabalhos por quantias exorbitantes (segundo consta) e 47 não é excepção. O problema é que o jogador não podia tirar muito proveito do dinheiro que obtia nos anteriores. Contudo, em *Blood Money* o dinheiro ganhou uma importância bem mais relevante. Através dos vossos ganhos poderão

"O DESCUIDO PREJUDICA AS MISSÕES SEGUINTES".

DORME BEM: Existem várias formas de fazerem um corpo desaparecer.

UPS, CAIU LÁ DENTRO: Acidentes de trabalho acontecem...

ATRAVÉS DOS VOSSOS GANHOS MONETÁRIOS PODEM SUBORNAR TESTEMUNHAS.

subornar testemunhas e comprar identidades novas para que possam despistar ligeiramente a polícia entre missões. Além disso, podem também melhorar as vossas armas, com silenciadores, cartuchos extras, miras laser e uma série de acessórios para abrir portas rapidamente ou coletes à prova de bala para aumentar a vossa protecção. Podem até comprar informações adicionais para a missão corrente através de uma certa quantia, e acreditem que vale bem a pena. Mas atenção que tudo isto é caro, e ganhar dinheiro em *Blood Money* não é assim tão fácil como isso. No final de cada missão serão presenteados com um menu de estatísticas, onde é revelado o montante conquistado e o que contribui para esse número. O tempo que demoram a terminar a missão, a confusão criada e até mesmo pistas deixadas para trás, como a mala da vossa *sniper rifle* e o famoso fato de 47, afectam a recompensa final.

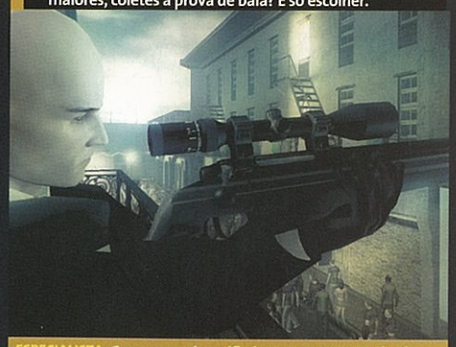
47: ORDEM PARA MATAR

Todas estas possibilidades e motivações extra que o jogo oferece agora seriam inúteis se não existisse igual liberdade de escolha no método de "trabalho". Os mapas dos níveis são enormes, com vários caminhos e alternativas para alcançarmos o nosso objectivo. Mesmo o número de objectos, fatos e esquemas à disposição é gigantesco quando comparado com os anteriores. Um simples exemplo. A certo ponto terão de eliminar uma personagem rodeada de seguranças vestidos de pato, que aguardam a chegada de um outro "pato" com uma mala de dinheiro. Eis as opções disponíveis: 1º – deixar que a mala seja entregue, roubar um disfarce de pato, entrar na sala sem levantar suspeitas e empurrar o alvo da varanda; 2º – colocar um explosivo na mala, esperar que a entrega seja feita e activar o detonador à distância; 3º – encontrar uma boa posição com vista para a varanda do apartamento e aguardar que o alvo apareça para apanhar ar... e perder a vida. E isto são meros exemplos, apenas a imaginação limita o que podem fazer.

Hitman: Blood Money é um jogo estupendo, com um elevado número de missões, dezenas de alternativas, uma história interessante e uma jogabilidade bastante variada. Não será certamente candidato a jogo do ano, até porque tem algumas falhas (embora pouco relevantes para o resultado final) mas é com toda a certeza o melhor capítulo da série e merece ser apreciado por todos aqueles que apreciam títulos de acção, sejam eles fãs de *Hitman* ou não.

47 NAS COMPRAS

As pessoas normais costumam ponderar sobre que camisa, top ou ténis usar antes de saírem de casa, mas 47 não. O seu fato já está decidido (é sempre o mesmo), mas existem outras dúvidas. Antes de cada missão terão à vossa disposição uma série de armas e acessórios que podem levar para alcançar o objectivo. Existem opções para todo o tipo de jogador, desde caçadeiras barulhentas a *sniper rifles* silenciosas e mortíferas à distância. Mas o melhor é que podem adquirir uma série de acessórios novos para as armas e personalizá-las conforme a missão. Querem mais poder, silenciador, mira laser, carregadores maiores, coletes à prova de bala? É só escolher.



ESPECIALISTA: Com uma *sniper rifle* é apenas uma questão de achar o local certo e ter paciência.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Missões variadas, controlos precisos e muitas possibilidades.
– IA nem sempre perfeita.

GRÁFICOS
+ Tecnicamente, um dos melhores da PS2.
– Uma ou outra falha visual.

ÁUDIO
+ Banda sonora de luxo, com vozes a condizer.
– Alguns efeitos sonoros não funcionam bem.

LONGEVIDADE
As missões são longas e vão demorar algum tempo para acabar o jogo. Além disso existem muitos motivos para repetir os níveis.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
HITMAN: CONTRACTS

É PIOR QUE...
METAL GEAR SOLID 3

Avisámos no especial e tínhamos razão. Este *Hitman* é soberbo e vai levar os fãs ao delírio. Se não o são, experimentem *Blood Money*. Podem passar a sê-lo.

85

RÓTULO

INFO
Produtora: Konami
Editora: Konami
Jogadores: 1
Cartão Memória: Variável
Widescreen: Sim
50-60Hz: Sim
Som Surround: Sim

PERGUNTA
Onde é que fica exactamente Silent Hill?

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"O intenso nevoeiro do primeiro *Silent Hill* era uma forma de esconder *pop-ups*."

GAMEFAX
Acção/Aventura
Terror
Sequela
Barato

DETALHES
- Três jogos completos, todos excelentes e um deles um clássico.
- Preço reduzido.
- Vão morrer de medo!

"NADA DESDE ENTÃO CONSEGUIU RECRIAR A ATMOSFERA TENSA DE SILENT HILL 2".

TOP 5 INIMIGOS

- Cabeça de pirâmide (*SH 2*)
- Besta cheia de bulbos (*SH 3*)
- Macaco zombie (*SH 4*)
- Enfermeiras (*SH 2*)
- Crianças (*SH 1*)

RECEITA

40% Usar canos para bater em enfermeiras
30% Sujar as calças...
20% Vaguear por hospitais
10% Encarar os nossos demónios interiores

RESPOSTA

É uma eterna discussão. O primeiro jogo tinha panfletos com as palavras "Chicago News", mas o manual refere-se a uma cidade em "New England". O filme é em West Virginia.

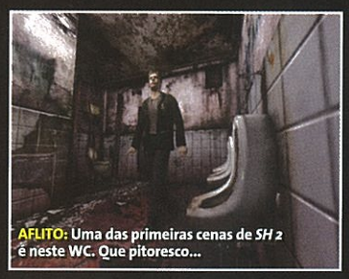
THE SILENT HILL COLLECTION

Está na hora de enfrentarem os vossos medos e voltar a Silent Hill. Continuará arrepiante?

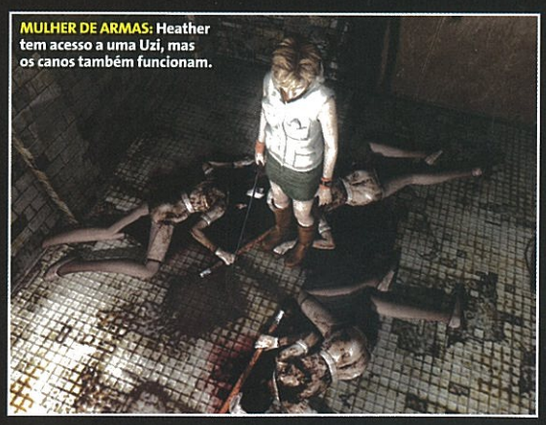
Sofisticada, inteligente e aterradora, a série *Silent Hill* é uma das mais marcantes e bem sucedidas da PS2. Ao invés de nos atingir com sustos fáceis consecutivos, lenta e subtilmente vai-nos massacrando os nervos até ficarmos um farrapo e, em termos de visual e ambiente, é tão eficaz e absorvente como qualquer bom filme de terror produzido em Hollywood. Este grau de qualidade é prova do extremo talento e criatividade da equipa de desenvolvimento. Podíamos continuar, mas se este parágrafo ficar ainda mais positivo, é provável que expluda.

Silent Hill novamente porquê? Para coincidir com o lançamento do filme *Silent Hill*, a Konami decidiu juntar os três últimos jogos num *pack* com um preço espectacular e deu-lhe o nome *The Silent Hill Collection*. Excelentes notícias, porque desta forma temos a possibilidade de revisitar e reexplorar três dos melhores jogos de aventura da PS2 e ficar ansiosos pelo filme.

Comecemos por *Silent Hill 2*. Quando foi lançado a PSM2 ainda não existia, mas analisámos a versão *Director's Cut* (na edição nº9) que mereceu um 89. Na altura achámos que, devido às suas falhas, era um ponto de arranque para a série, e só poderia melhorar. Mas a verdade é que não melhorou e nenhum outro jogo desde então conseguiu recriar a sua atmosfera. Claro que os controlos eram arcaicos e a câmara de vez em quando perdia o norte, mas a genialidade de tudo o resto compensa estes minúsculos pormenores. Este é provavelmente o melhor jogo da série.

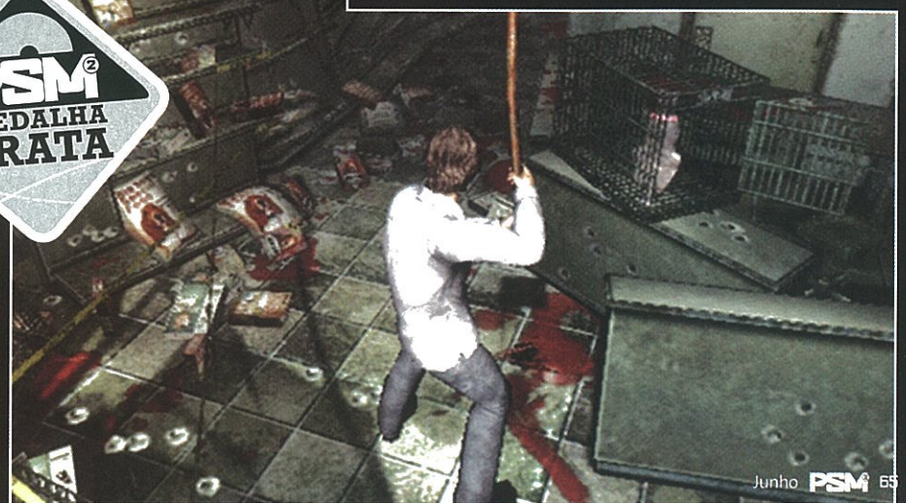


AFLITO: Uma das primeiras cenas de *SH 2* é neste WC. Que pitoresco...



MULHER DE ARMAS: Heather tem acesso a uma Uzi, mas os canos também funcionam.

MEDO DO OCULTO: Por vezes as coisas mais assustadoras são aquelas que não vemos.



PSM2 MEDALHA PRATA

Análises

OS TESTES AOS NOVOS LANÇAMENTOS PARA PS2

Silent Hill 3 surpreendeu ao ser mais orientado para a acção do que o anterior, mas manteve a atmosfera surreal e sinistra. O enredo era uma continuação directa dos acontecimentos do primeiro jogo, mas não era tão forte como o de *SH 2*, o que nos deixou algo desapontados. Explorar a mitologia da cidade em vez de nos apresentar uma nova história como a de James Sunderland foi uma de duas coisas: ou uma ideia boa ou completamente mal calculada. As opiniões dos fãs dividem-se. Este é para nós o segundo melhor jogo da colecção. Saiu da PSM2 com 87% e agora mantemos a nota.

E eis-nos chegados a *Silent Hill 4: The Room*, que mereceu uns respeitáveis 74%. O mais curioso é que este jogo começou a vida como um novo franchise, e só quando a Konami manifestou a sua preocupação pelo facto de a produtora estar a criar uma nova série é que a equipa decidiu relacioná-lo (vagamente) com os acontecimentos de *SH 2*. Resultado: não parece um *Silent Hill* e introduz uma nova mecânica de jogo – níveis independentes que decorriam à volta de um único ponto central, o apartamento de Henry – a que não nos habituámos. Ainda assim, é um jogo superior a muitos outros e tem momentos verdadeiramente perturbantes, incluindo uma cara gigante que murmurava amarrada a uma parede e uma criança minúscula que era um monstro sentada no armário do quarto de Henry.

Por cerca de 50 euros ganham três dos melhores jogos de terror da PS2 (lembrem-se que *SH 1* apenas saiu para PS One). Sendo assim, fechem as cortinas, aumentem o volume e mergulhem na trilogia mais sinistra e lancinante que alguma vez irão jogar. Tenham medo...

NO AUGE

Ver James a transformar-se lentamente de gentil e perplexo a confuso, aterrorizado e... bem, não dizemos mais, mas o herói de *SH 2* reserva-nos algumas surpresas... Que reviravolta!

CIDADE-FANTASMA: As ruas desertas têm um ambiente etéreo e são mais assustadoras que os monstros.

SILENT HILL 2

Um ambiente melhor do que muitos filmes...

A HISTÓRIA

Uma reviravolta chocante e um elenco de personagens assustadoras e carismáticas fazem deste o *SH* mais marcante da série. Genuinamente inquietante e ambíguo.

A JOGABILIDADE

Típica mecânica dos *survival horror*. Não está isenta de falhas, mas a claustrofobia e o combate desajeitado ajudavam a tornar o jogo mais tenso. Alguns puzzles são bastante difíceis.

O LOCAL

O omnipresente nevoeiro transformava as agradáveis áreas de Silent Hill num inferno.

OS SUSTOS

Ver Pyramid Head pela primeira vez é aterrador, mas a maior parte dos sustos vêm de subtis efeitos sonoros e da luz densa. De longe o mais assustador dos três jogos.

O QUE DISSEMOS

"UMA HISTÓRIA QUE RIVALIZA COM O ASSASSINATO DE J.F. KENNEDY, PELO NÚMERO DE TEORIAS QUE DESPOLETOU" PSM2 #09

O QUE DIZEMOS AGORA

Depois de vermos o final, na PS2 nada se lhe compara em termos de enredo. Todos os elementos se fundem na perfeição e não é só uma narrativa clássica, é uma obra-prima de som, atmosfera e design visual. Continua essencial.

SILENT HILL 3

Diferente, mas ainda o *SH* da nossa devoção.

A HISTÓRIA

A história de Heather Mason não era tão complexa como a de James, mas a continuação do enredo de *SH 1* encerrou algumas questões. Já pensaram o que aconteceu ao Harry do primeiro jogo para PS One? Tudo é aqui revelado.

A JOGABILIDADE

Numa estreia na série, além das habituais armas, Heather tinha acesso a metralhadoras. Isto deu mais agitação ao jogo, mas a componente de terror foi suavizada.

O LOCAL

Parte do jogo decorria em Silent Hill, mas a grande fatia passava-se numa cidade vizinha, o que nos causou estranheza inicialmente. Mas lá nos habituámos e o centro comercial abandonado era sinistro, como convinha.

OS SUSTOS

A famosa cena na casa assombrada encheu-nos de temor. E ter uma metralhadora dava-nos alguma coragem sempre que um inimigo aparecia. Assustador a espaços, mas não tão sinistro como *Silent Hill 2*.

O QUE DISSEMOS

"SIMPLES E FLUIDA NO INÍCIO, ESTA OBRA-PRIMA DA KONAMI ACELERA E DESFAZ-NOS AS EMOÇÕES A UM RITMO ASSUSTADOR." PSM2 #12

O QUE DIZEMOS AGORA

O primeiro a desviar-se da tradição da série, *SH 3* trouxe novas ideias e momentos arrepiantes, mas não marcou tanto como *SH 2*. Ainda assim, é um excelente jogo.

NO AUGE

À medida que o jogo avança, vamos descobrindo mais sobre Heather e a sua relação com a cidade. Ela é filha de Harry, que tem uma curta participação no jogo. <ahem>

COMIDA DE CÃO: Sim, é um cão numa bandeja. Nem vamos tentar explicar.

FAÇAM-SE AS SOMBRAS: Os efeitos de luz são espectaculares. Reparem nas sombras.

SILENT HILL 4: THE ROOM

Uma espécie de primo afastado da família *SH*.

A HISTÓRIA

Tudo o que precisam de saber é que o vosso nome é Henry Townshend, estão presos no vosso apartamento e a única saída é através de uns portais que vos levam ao Inferno.

O LOCAL

À medida que o jogo avança, o apartamento de Henry começa a decair e o resultado é horrível. Cada nível é *SH* típico – subterrâneos, hospitais e por aí fora. Tem os locais menos interessantes da série.

A JOGABILIDADE

O *SH* mais difícil de todos. Tem um puzzle numa enorme torre rodopiante que nos levou à loucura. Até suámos. É um jogo interessante, mas demasiado brando e por vezes bastante duro. É o mais fraco da série.

OS SUSTOS

Ver o nosso apartamento a apodrecer e a ficar infestado de fantasmas é um choque. Tal como ver uma mulher aparentemente inocente ser desfeita em pedaços na primeira cena é de deixar os nervos em franja.

O QUE DISSEMOS

"O SILENT HILL MAIS SOMBRIO, MAS A NARRATIVA COMPULSIVA NÃO COMPENSA OS CONTROLOS IMPRECISOS, A ESTRUTURA FRAGMENTADA E OS COMBATES FRUSTRANTES." PSM2 #28

O QUE DIZEMOS AGORA

Parece que não foi há muito tempo que o acabámos, por isso os combates exasperantes ainda nos estão na memória. A história é a mais melancólica e deprimente da série, ainda que lhe falte o impacto dos jogos anteriores.

TRANCADO: A porta bloqueada de Henry é a imagem de marca. Não há fuga possível.

NO AUGE

Os fantasmas são aterradores e, pior ainda, não podem ser mortos. Mais à frente Henry tem de encontrar outra forma de os derrotar. Mas uma pancada com um cano mantém-nos afastados.

THE SILENT HILL EXPERIENCE

O estranho título paralelo da PSP.

Este título de PSP não é um jogo, mas uma "experiência" interactiva que inclui entrevistas com os criadores do jogo e com o realizador do filme, além de música dos jogos seleccionada pelo compositor Akira Yamaoka e uma série de *comic books* animados focados nos habitantes da cidade. Estes *comics* estão bem concebidos, as entrevistas são interessantes e deve chegar a um preço simpático. Depois de terminarem *The Silent Hill Collection* provavelmente vão querer dar uma espreitadela.

SILENT HILL – THE MOVIE

Silent Hill chega ao grande ecrã.

As conversões de jogos para filme não têm tido bons resultados, mas nada a recear – o realizador Christophe Gans e o argumentista Roger Avary trabalharam sempre com os fãs de *Silent Hill* em vista. Retirando elementos dos quatro jogos, o filme explica as origens da escuridão que se abateu sobre a cidade e introduz um novo elenco, onde se inclui o Pyramid Head, de *SH 2*. Visualmente recria o espírito dos jogos na perfeição e a música foi transferida directamente, o que já nos está a deixar em expectativa. Poderá este ser o primeiro bom filme de jogo de sempre? Todas as pistas apontam nessa direcção, e os talentos por detrás dele, seja actores, argumentista ou realizador, deverão conseguir evitar uma catástrofe como as recentes adaptações de jogos ao cinema.

CABEÇA BICUDA: Pyramid Head foi fielmente recriado.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Uma aventura sinistra e recompensadora.
– Os combates podem ser algo frustrantes.

GRÁFICOS
+ Lúgubres, frios mas estranhamente atraentes.
– A escuridão pode ser deprimente.

ÁUDIO
+ Excelente banda sonora que mexe cá dentro.
– Algumas vozes frouxas, mas não estragam.

LONGEVIDADE
Três jogos com cerca de dez horas cada e cheios de segredos. Vai ocupar-vos durante algum tempo.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
FATAL FRAME 3

É PIOR QUE...
RESIDENT EVIL 4

Pelo preço simpático, vale a pena. São horas e horas de aventuras de qualidade e se gostam de apanhar sustos, não há nada igual em qualquer plataforma.

89

RÓTULO

INFO
Produtora: EA Vancouver
Editora: EA
Jogadores: 1-4
Cartão Memória: 557 KB
Widescreen: Sim
50-60Hz: Não
Som Surround: Sim

PERGUNTA
O Brasil é o país que mais Mundiais ganhou. Quantas vezes levantou a taça?

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Pelé estreou-se no Mundial com 17 anos e ganhou três. Marcou 77 golos em 92 jogos."

GAMEFAX
Desporto
Sequela
Online
Multiplayer

DETALHES
- Joguem com uma das 127 selecções e levem-na à glória.
- Todos os jogadores e os 12 estádios oficiais.
- Modo *multiplayer* para até oito jogadores.

NO AUGE
O ponto mais alto é ver Portugal ganhar o Campeonato! E com 127 selecções à escolha, até as Ilhas Fidji podem viver o sonho.

PSM2 MEDALHA PRATA

DESAFIO MUNDIAL

FIFA introduz o novo modo Global Challenge, que recria situações clássicas do Campeonato do Mundo a que têm de dar a volta. Podem, por exemplo, tentar mudar a história do futebol no Inglaterra-Alemanha nas meias-finais de 1990 e têm de evitar os penalties. Podem também ajudar a Irlanda do Norte a manter o 1-0 contra a Espanha em 1982. Só que os jogadores não são os da época, mas sim os actuais, e não existe nenhuma situação que envolva a Selecção Nacional. É uma pena.

CLÁSSICOS: O Global Challenge inclui cenários para prolongar o jogo, mas sem os velhos jogadores perde o brilho.

"ESTE SIM, É O MAIOR ESPECTÁCULO DO MUNDO!"

2006 FIFA WORLD CUP GERMANY

O melhor *FIFA* de há muito tempo que recria bem as emoções do Campeonato do Mundo.

Sabiam que a igreja cristã mais alta do mundo está na Costa do Marfim? Provavelmente não, mas é um dos factos que o tradicional jogo oficial do Campeonato do Mundo de futebol nos oferece. Mas a melhor informação que nos pode dar é que é realmente um bom jogo de futebol que vem revitalizar a série da EA.

É verdade que o maior trunfo de *FIFA* é o seu sentido de oportunidade, ou seja, o lançamento a coincidir com o maior evento de futebol do planeta. E, como convém, todo ele licenciado com 127 selecções, com os equipamentos e jogadores correctos. Em campo, que é onde se decidem as partidas, *FIFA World Cup* elevou a fasquia, tornando-se o jogo mais fluido da série. Finalmente os remates parecem ter algum impacto e impulso, a IA da nossa equipa é excelente e faz os sprints que queremos, quando queremos, e os alívios do guarda-redes são os melhores de sempre. Pode não apresentar o futebol refinado de um *Pro Evolution Soccer*, mas coloca *FIFA* novamente no bom caminho.

O modo World Cup está bem construído e é divertido e bonito. A corrida com a bola é excelente, permitindo-nos fazer passes em profundidade precisos para os nossos avançados. Fazer cruzamentos longos é agora mais perigoso mas mais empolgante, a física da bola na área é de primeira classe (faz ricochete quando bate nos jogadores e voa) e os passes longos são também eles precisos, dando ao nosso homem da frente uma boa oportunidade para marcar.

No que toca às animações dos jogadores, estas são quase unanimemente perfeitas, sendo a única excepção o facto de olharem para o lado contrário daquele para onde se dirigem. E parecem futebolistas reais. A apresentação é excelente e os comentadores não são tão irritantes como receávamos. Tudo, desde os zooms aos estádios inspirados no Google Earth no início das partidas até aos festejos dos jogadores e às actualizações do marcador dentro do jogo, ajuda a criar uma real atmosfera de celebração. E levantar a tão almejada Taça do Mundo é uma sensação poderosa.

HOMEM ESTRELA: Os craques são identificados pela estrela na cabeça.

HINO NACIONAL: Tiveram quatro anos de preparação e agora não se lembram da letra da Portuguesa.

FÁCIL! FÁCIL!

Infelizmente, erguemo-la cedo demais e esse é o maior problema de *FIFA World Cup*. Conseguimos ganhar com Portugal à primeira tentativa e com as configurações de origem, marcando golos com

TOP 5 MARCADORES

- Just Fontaine, França (13)
- Sandor Kocsis, Hungria (11)
- Gerd Muller, Alemanha (10)
- Eusébio, Portugal (9)
- Gregorz Lato, Polónia (9)

RECEITA

50% Tentar fazer carrinhos
25% Passes em profundidade
25% Goooooooolo!

RESPOSTA

O Brasil ganhou o Campeonato em 1958, 1962, 1970, 1994 e 2002 e ficou em segundo duas vezes.

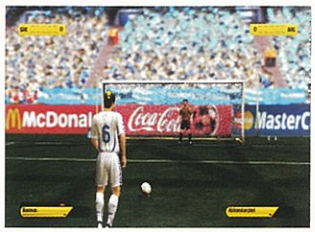
SELECÇÃO DAS QUINAS: Vejam a camaradagem. Os festejos estão bem conseguidos e emocionantes.

A VER ESTRELAS

Não pudemos deixar de notar que alguns jogadores têm uma enorme estrela por cima da cabeça, o que significa que são muito especiais. A Electronic Arts seleccionou os melhores jogadores do mundo e ajustou-lhes os atributos para recriar os seus talentos reais de craques da bola. Isto quer dizer que Frank Lampard consegue fazer remates potentes de longa distância, Ronaldinho Gaúcho efectua o seu famoso movimento "flip-flop", o nosso Cristiano Ronaldo parte os rins a qualquer adversário que lhe apareça pela frente e Van Nistelrooy é um perigo na grande área. Em momentos de grandes desespero (pena não existirem muitos no jogo), são estes jogadores que têm de ter a bola nos pés para resolver a situação.

TAL COMO NA VIDA REAL: Ronaldinho e o livre. Vai ser ao canto superior da baliza. Mas não devia ser o Roberto Carlos a marcar?

APANHA ESTA: Uma das melhorias passa pela maior eficácia dos cruzamentos.



EM SONHOS: Lembram-se de Camarões? Não se classificou, mas em *FIFA* podem fingir que sim.

facilidade. Temos confiança na nossa selecção de verdade, mas não nos parece um feito possível na realidade. Para os jogadores veteranos do futebol virtual, este é um passeio agradável, mas se quiserem ser desafiados terão de jogar no nível de dificuldade mais elevado. Mas mesmo assim pode não ser o suficiente para ser um grande desafio. A extrema precisão dos passes permite-nos descartar todos os defesas, e nos níveis de dificuldade mais elevados a IA do adversário não melhora, apenas o talento do guarda-redes. Além disso, as hipóteses de marcar são mais reduzidas.

Este acaba por não ser o único problema de *World Cup*. O analógico para as fintas parece-nos demasiado nervoso, tal como alguns dos movimentos da IA dos adversários. É certo que jogam para a baliza e abrandam quando precisam de fazer andar o relógio em seu favor, mas tudo de uma forma muito mecanizada, como se andassem em círculos. Os passes curtos são irregulares no último terço da área e pesados fora dela, e nunca temos a sensação de conseguir fazer um jogo que flui naturalmente. Os carrinhos também precisam de alguns ajustes: o lateral é tão perigoso de usar que chega a não valer a pena, e o normal é tão bem sucedido como um elefante a dançar ballet, sobretudo nos níveis de dificuldade mais elevados.

Mas seja como for, é fácil perceber que *FIFA World Cup* levantou a fasquia da popular série da EA. No entanto, apesar dos excelentes retoques que levou, o seu poder de concretização não é total. Há sempre aquela distância entre nós e a acção, uma ponte que *PES* sempre conseguiu atravessar e que *FIFA* ainda não, embora esteja cada vez mais perto. Pode não ser um simulador de futebol brilhante e valer apenas pela simultaneidade com o Campeonato do Mundo, mas apostem que quando virem Figo a levantar a Taça vão saltar do sofá e sentir uma pontinha de orgulho.

"É O MELHOR FIFA DOS ÚLTIMOS TEMPOS MAS PODIA SER UM DESAFIO MAIOR."

DISPARA: Pauleta prepara-se para atirar à baliza. Portugal inteiro suspende a respiração.

PODE SER QUE SIM: A EA aposta que Quaresma vai ser chamado ao Mundial. Pode ser que sim.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Golos soberbos e bons passes.
– Não tem a fluidez de *PES*.

GRÁFICOS
+ Excelentes animações dos jogadores.
– O público é péssimo.

ÁUDIO
+ Comentadores suportáveis.
– EA Trax.

LONGEVIDADE
As licenças trazem inevitáveis limitações: menos equipas, menos competições e menos profundidade.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... FIFA 2006
É PIOR QUE... PRO EVO 5

O melhor *FIFA* de sempre, apesar de ser algo fácil. Agora apenas esperemos que se dê continuidade ao bom trabalho que foi conseguido nesta edição.

80

RÓTULO

INFO
Produtora: Polyphony
Editora: Sony
Jogadores: 1-2
Cartão Memória: 743 KB
Widescreen: Sim
50-60Hz: Sim
Som Surround: Não

PERGUNTA
Um amigo meu emprestou-me uma scooter e eu espetei-me contra uma sebe porque não consegui travar. Isto significa que serei uma nódoa em *Tourist Trophy*?

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Os cavalinhos são a habilidade mais espectacular dos jogos de motas. A roda da frente quase nunca precisa de tocar no chão."

GAMEFAX
Corridas
Original
Realista
Multiplayer

DETALHES
- Os melhores circuitos de *Gran Turismo* e pistas reais fielmente reproduzidas.
- Licença dos maiores construtores, com as suas melhores motas.

NO AUGE
Temos a última Kawasaki ZX-6R, fato de cabedal a condizer e capacete, e aceleramos na pista de Suzuka no Japão.

AO PORMENOR: As motas, como esta GSX-R750, e todos os acessórios são fielmente representados.

TODAS AS MARCAS

Se são fãs de motas, vão gostar de saber que as melhores motas dos maiores fabricantes estão cá. À série *Gran Turismo* falta a Ferrari, a Lamborghini, e a Porsche, mas aqui temos os equivalentes na Ducati e na MV Agusta. E as BMW, para quem gosta. Contem também com modelos clássicos, para se o vosso avô quiser jogar, e scooters. Todas exibem um incrível nível de detalhe que ultrapassa qualquer outro jogo de motas, embora a física possa desiludir. Por exemplo, a MV F4 1000 é muito lenta, e a Buell Firebolt não é fiel. No jogo tem uma boa condução e não foi abaixo uma única vez. Novidades à parte, nós preferimos uma Suzuki GSX-R1000 ou uma Kawasaki ZX-10R. São as mais espectaculares.

A CAMPEÃ: A Kawasaki ZX-10R é uma mota superpotente na vida real e a melhor do modo Arcade.

É GT4 COM METADE DAS RODAS

TOURIST TROPHY

Os gráficos são deslumbrantes, mas será que a última obra da equipa de *Gran Turismo* nos convence?

Há quatro palavras que os jogadores de PS2 fãs de motas há muitos anseiam ouvir: "*Gran Turismo* com motas". E parece que finalmente viram o seu sonho concretizado....

A sequência de introdução é fantástica – como seria de esperar da Polyphony – e os menus e opções já nossos conhecidos conduzem-nos à acção. Para um arranque rápido, seleccionamos o modo Arcade, entramos no circuito Grand Valley e subimos para uma Kawasaki ZX-10R de competição. Aqui a velocidade é real, ao contrário das fantasias de alguns jogos *arcade*, e temos um novo conjunto de parâmetros que vai deixar cauteloso até o maior perito em *GT 4*.

Depois de lhe apanharmos o jeito, o verdadeiro teste é o modo Career – quase igual ao modo GT de *GTA* – que inclui circuitos vindos directamente de *GT 4*, incluindo o lendário Nurbürgring e o novo de Valência, e todos apresentam um impressionante nível de detalhe.

"ATÉ AS MELHORES MOTAS RARAMENTE SE INCLINAM E TODAS VIRAM DA MESMA MANEIRA".

Só não se deixem enganar pelo título, porque apesar de se chamar *Tourist Trophy*, o circuito TT da Ilha de Man não marca aqui presença.

A condução e a física são boas. As motas mudam de direcção com uma fluidez realista, incluindo excelentes representações de efeitos na suspensão a subir, e há limites para o que podemos fazer. Tal como *GT 4* nos punia com um pião se virássemos o volante durante uma travagem acentuada, também *Tourist Trophy* faz a mota tombar, deixando-nos apenas uma fracção de segundo para recuperar.

Os controlos são precisos. O analógico serve para guiar e controlar a aceleração, com as motas a responder suavemente. Na perspectiva da terceira pessoa temos o bónus acrescido de os movimentos do piloto corresponderem às nossas "ordens". É possível ver o seu pé a mexer e a sua mão direita a aliviar o acelerador, por exemplo. Também gostámos da perspectiva do piloto. É difícil de usar, mas é a melhor perspectiva de cockpit de todos os jogos de motas, porque vemos o piloto a mexer-se na mota. Só é pena que se esqueça de olhar para onde vai quando saca um cavalinho, e acreditem que vão fazer muitos, porque é divertido e fica bem nas repetições.

BEM SENTADO

As opções de personalização são extensas, e até podemos alterar a forma como o nosso piloto se senta na mota. É possível ajustar tudo, desde copiar a posição de um motociclista famoso a

TOP 5 MOTAS

- Honda NSR500
- Yamaha YZR500
- Suzuki RGV500
- Honda RC211V
- Famel

RECEITA

45% Acelerar
25% Fazer cavalinhos
20% Acumular motas e licenças
10% Cair

RESPOSTA

Para começar, cai-se muito, e não é bem claro que a nossa perícia real seja necessária.

SCOOTERS É PARA VELHINHAS: Felizmente, vamos evoluir para máquinas bem mais potentes.

FORÇA!: Os pilotos não parecem fazer grande esforço, mesmo nas motas de corrida.

ALMA DE PILOTO

O homem responsável por *TT*, Takamasa Shichisawa (ou simplesmente Nana), encontrou-se com a PSM2, em Valência, para fazer uma breve apresentação do jogo, discutir as mais-valias da versão europeia que não constam nas versões NTSC e falar um pouco da sua trajectória desde que a Polyphony Digital o recebeu em 1998, na altura para elaborar o vídeo de apresentação de *Gran Turismo 2*. O talento que provou ter nos últimos capítulos de *GT* concedeu-lhe a oportunidade única de planear e dirijir este simulador exigente e que o criador diz ser uma forma de realizar um sonho antigo – o de ser piloto de motas. Não se tornou profissional de MotoGP, Superbike ou outra qualquer modalidade sobre duas rodas (apesar da dose certa de loucura não lhe faltar!), mas persegue o seu sonho como amador, como ficou claro no circuito valenciano Ricardo Torno. Sobre uma Honda CBR600, equipado com um fato desenhado a preceito, o criador não deixou ninguém indiferente ao passar na recta da meta a uma velocidade que em muito excedia os 200 Km/h! Não será um desporto para fracos de coração, mas de toda a maneira, a experiência em pista de Shichisawa revelou-se fundamental para que *Tourist Trophy* lograsse de máximo rigor em matéria de controlos.

DUPLA JAPONESA: O circuito Ricardo Torno, em Valência, é um dos muitos que foram recriados com esmero em *Tourist Trophy*.

ESTILO: Shichisawa mandou fazer de propósito um belo fato de piloto de mota, em honra do seu jogo.

recriar a nossa mota da vida real, ou tudo o que nos pareça interessante. O jogo até nos pede para introduzirmos a nossa altura no início, para que o piloto seja do nosso tamanho.

O progresso atinge-se passando em testes para obter quatro graus de licenças que nos permitem correr em provas específicas. O modo Challenge é uma forma rápida de rechearmos a nossa garagem, e tudo o que temos de fazer é ir à frente da outra mota durante dez segundos. Depois de ganharmos o necessário número de licenças e várias motas, poderemos participar em determinadas provas. Tal como em *Gran Turismo*, existem classes consoante o tipo de motor, nacionalidade e idade da mota.

Rapidamente se aprendem as técnicas necessárias para terminar o jogo a alta velocidade, mas as faltas tornam-se mais evidentes e mais frustrantes. Até as melhores motas raramente se inclinam, todas viram praticamente da mesma maneira, os barulhos dos motores não são muito potentes e passamos a maior parte do tempo a correr contra apenas um adversário. Os motards irão lamentar o facto de não haver grandes diferenças entre as máquinas, e algumas apresentam erros nas especificações. Se estão habituados a jogos de corridas *arcade*, vão achar este muito complicado e estarão constantemente a sair de pista até apanharem o jeito ao jogo.

Resumindo e concluindo, *Tourist Trophy* é um jogo para quem tem o quarto forrado com posters de motas. Embora seja o melhor simulador deste desporto do mercado, não consegue arrebatar o título de um verdadeiro *GT* de quatro rodas.

POT POURRI A 200 KM/H: A Suzuki Hayabusa espalha pétalas de rosa para distrair os rivais. Mas aquilo são faíscas!

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Horas de corridas.
– Não é tão envolvente como *MotoGP 4*, nem tão grande como *GT 4*.

GRÁFICOS
+ As motas têm um aspecto incrível.
– Os acidentes poderiam ter um maior impacto.

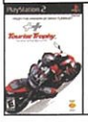
SOM
+ Faz algum barulho.
– Música terrível e o som dos motores é fraquinho.

LONGEVIDADE
Só um fanático por motas passará mais de um mês a jogar *TT*. Não há variedade que o justifique.

MINUTOS — ANOS

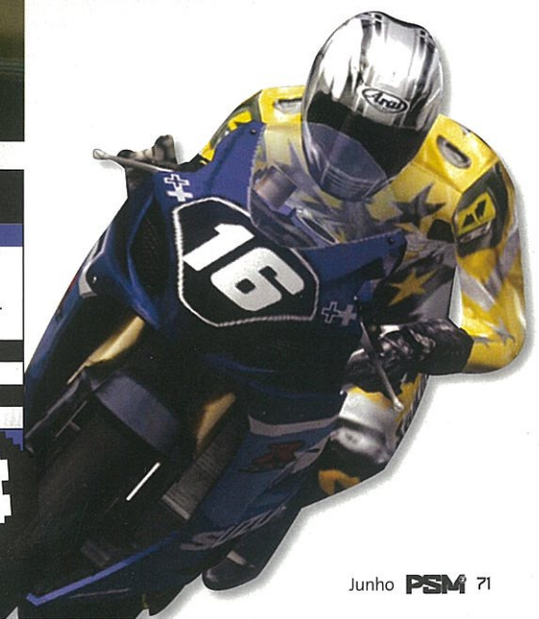
É MELHOR QUE...
TT SUPERBIKES

É PIOR QUE...
MOTO GP 4



Tourist Trophy não é o "*GT 4* com motas" que esperávamos, e a física tem falta de realismo. Mas os fãs de motociclismo vão gostar.

68



RÓTULO

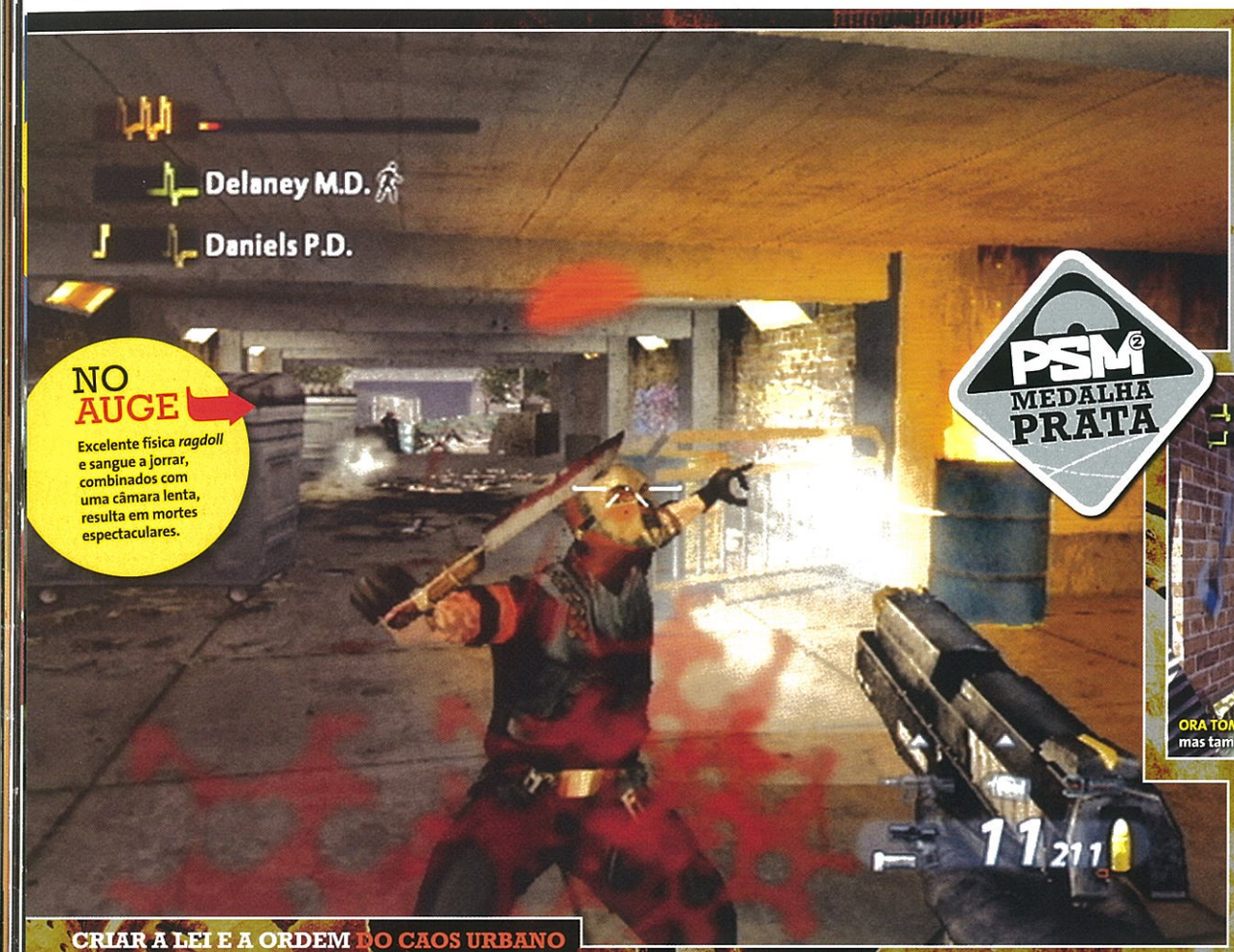
INFO
Produtora: Rocksteady
Editora: Eidos
Jogadores: 1-8 (online)
Cartão Memória: 80 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Sim

PERGUNTA
Não havia outro jogo de polícias intitulado *Urban Chaos* há muitos anos?

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Taser é um acrónimo para 'Thomas A. Swift's Electric Rifle.'"

GAMEFAX
Acção · Violento · Difícil · Online

DETALHES
- O primeiro nome do jogo foi *Roll Call* e depois *Zero Tolerance*.
- A mulher que aparece nas *cutscenes* é uma jornalista real que se tornou actriz.



NO AUGE
Excelente física *ragdoll* e sangue a jorrar, combinados com uma câmara lenta, resulta em mortes espectaculares.

PSM2 MEDALHA PRATA

RESTOS MORTAIS: O escudo vai ficando sujo à medida que avançam.

ORA TOMA: Podem prender estes criminosos, mas também abatê-los com uma espingarda.

FUGA DE GÁS: Sim, há barris explosivos. E os inimigos põem-se ao lado, estúpidos.

CRIAR A LEI E A ORDEM DO CAOS URBANO

URBAN CHAOS

Mais um FPS urbano. Esperem, não virem a página – este é mesmo bom. Que comece o derrame de sangue!

Nada impõe a lei como uma caçadeira apontada à cara. Desordem pública? É só esvaziar uma metralhadora no estômago. Assalto à mão armada? Que tal uns buracos de 9 mm na espinha? Leitor de MP3 aos altos berros no autocarro? Que tal uma joelhada? OK, esta última pode ser radical, mas ao fim de alguns minutos a jogar *Urban Chaos*, é essa a vontade que dá. Este *shooter* não glorifica a violência; dá uma festa na rua em sua honra, com derramamento de sangue, brutalidade e uma chacina sem remorsos. E nós até estamos do lado dos bons.

A culpa de toda esta carnificina é de um gang de pirómanos que usam máscaras de hóquei e que dão pelo nome de The Burners. Este gang tomou Nova Iorque de assalto e transformou a cidade numa zona de guerra. É aqui que entra em cena a unidade especial da polícia T-Zero. Com acesso a todo o tipo de dispositivos e um quase psicótico respeito pela vida humana, a T-Zero foi chamada para resolver o problema do gang e nós, na pele de Nick Mason, somos o líder. A acção desenvolve numa espectacular orgia de sangue e violência. Esqueçam a rigidez de *Black*; este é um *shooter* que mais parece uma volta na montanha-russa. É divertido, cru e exagerado. Quando os nossos primeiros *headshots* arrancam uma cabeça, acompanhados de um efeito sonoro de "spulch", e o sangue jorra, percebemos que esta vai ser uma aventura empolgante.

ESCUDO ANTIMOTIM

Mas nem só de acção desbragada vive o sucesso de *Urban Chaos* – a fórmula dos *shoot 'em ups* sofreu algumas particularidades. A mais óbvia é o escudo antimotim. Um rápido clique no L1 faz aparecer este acessório à prova de bala mesmo à nossa

GRANDE CARRETO: Baterias fixas com munições limitadas? Estamos a manter a paz!

SALVEM-ME!

Uma das missões secundárias mais recorrentes é a Hostage Situation. O método é sempre o mesmo: esconder-se atrás do escudo até o Burner recarregar e aí, ganhamos alguns segundos preciosos em câmara lenta para disparar sem atingir a vítima. Embora seja sempre igual, a parte divertida é o que acontece aos inimigos quando lhes acertamos. Sofrem diferentes destinos trágicos, como cair nas hélices de um helicóptero, para debaixo de comboios e motores, deixando ficar apenas uma perna ou um braço a debater-se no chão.

ESCUDO, AMIGO: Escondam-se atrás do escudo e disparem quando ele recarregar. Ou podem sempre atingir o refém.

TOP 5 POLÍCIAS

- Guarda Serôdio
- Guarda Abel
- Dirty Harry
- Walker, o Ranger do Texas
- Inspector Closeau

RECEITA

65% Matar uns vilões
20% Electrocutar outros
10% Bombeiros a derrubar portas
5% Matar médicos sem medikits

RESPOSTA

Sim, na PS One. Era fraquinho, mas a Eidos decidiu voltar a usar o nome.

MACHADO DE GUERRA: Alguns inimigos têm armas de curto alcance.

ARMAS À ESCOLHA

Em *Urban Chaos* há variadíssimas maneiras de magoar as pessoas. Desde metralhadoras a explosivos, cutelos ou armas de atordoamento, cada arma é uma beleza. Estas são as nossas preferidas.

CAÇADEIRA DE ASSALTO: Dispara 12 cartuchos e pode desfazer uma sala em estilhaços em segundos.

MAGNUM: Um tiro, uma morte. Simples.

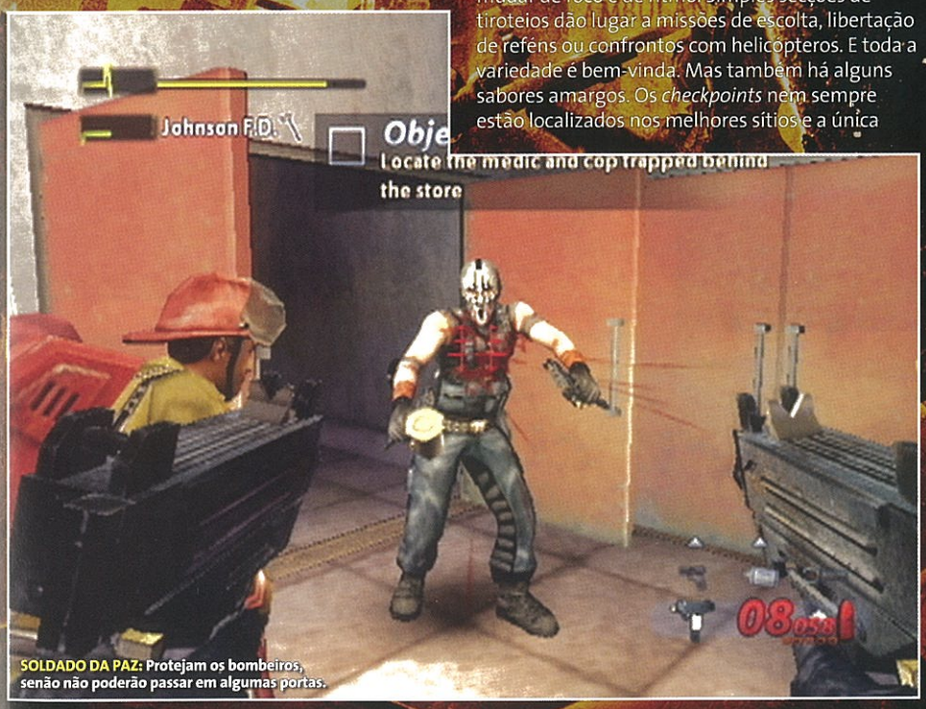
CUTELO: Espetem-no entre os olhos de um inimigo.

SERRA ELÉCTRICA: Não é muito própria para a polícia, mas é perfeita para cortar os inimigos em postas.

frente, protegendo-nos. No entanto, não nos torna invencíveis – apenas cobre a nossa frente e alguns membros do gang podem derrubar-nos lateralmente – mas vem mudar totalmente a habitual táctica dos FPS de nos encostarmos às paredes. Quando a situação se torna complicada, podemos agachar-nos atrás do escudo, baixando-o para repelir disparos. Outro conceito interessante é a regularidade com que colaboramos com os serviços de emergência. Por exemplo, poderá ser preciso ajudar os bombeiros a salvar pessoas; então, vamos unir esforços com os soldados da paz, entrar num edifício em chamas e salvar o seu colega ferido. Fazendo uso de comandos simples, podemos ordenar-lhe que derrube portas, extinga fogos, que espere ou que avance e, quando encontramos uma vítima, que a leve para local seguro. O facto de ser simples só torna estas tarefas mais empolgantes. Tentar localizar sobreviventes no meio das chamas e do fumo seguindo sons de tosse é claustrofóbico.

Em certos aspectos, gostámos mais de *Urban Chaos* do que de *Black*. Enquanto no jogo da EA há apenas um objectivo – destruir tudo a tiro até o pó assentar – *Urban Chaos* está constantemente a mudar de foco e de ritmo. Simples secções de tiroteios dão lugar a missões de escolta, libertação de reféns ou confrontos com helicópteros. E toda a variedade é bem-vinda. Mas também há alguns sabores amargos. Os *checkpoints* nem sempre estão localizados nos melhores sítios e a única forma de curar feridos é usar um paramédico, o que é excelente... quando há um por perto. Para desbloquear upgrades para as armas é preciso pontaria, porque temos de prender os líderes do gang para desbloquear missões especiais que depois têm de ser completadas para ganharmos os bónus. É muito trabalho para recompensas que nem sempre são apetecíveis. Ainda assim, os pontos fracos são escassos. A longevidade vai até às nove horas, o que é curto, mas o jogo inclui ainda uma parafernália de objectivos especiais que aumentam consideravelmente o seu valor de repetição. Além disso, temos o modo online. E tem o que é para já o melhor final de 2006.

"EM CERTA MEDIDA, GOSTÁMOS MAIS DE URBAN CHAOS QUE DE BLACK."



SOLDADO DA PAZ: Protejam os bombeiros, senão não poderão passar em algumas portas.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Os tiroteios mais frenéticos desde *Black*.
– Algumas secções repetitivas.

GRÁFICOS
+ Violência nua e crua.
– O modo de visão térmica é péssimo.

ÁUDIO
+ Música inspirada e insultos dos inimigos.
– Nada a apontar.

LONGEVIDADE
Numa semana de dedicação terminam o jogo, mas há inúmeros objectivos extra para completar.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... SOCOM 3:
É PIOR QUE... TIMESPLITTERS 3

PlayStation 2 URBAN CHAOS

Sempre divertido e nunca chato pode-lhe faltar aprumo em algumas áreas, mas compensa com personalidade e muita violência.

85

RÓTULO

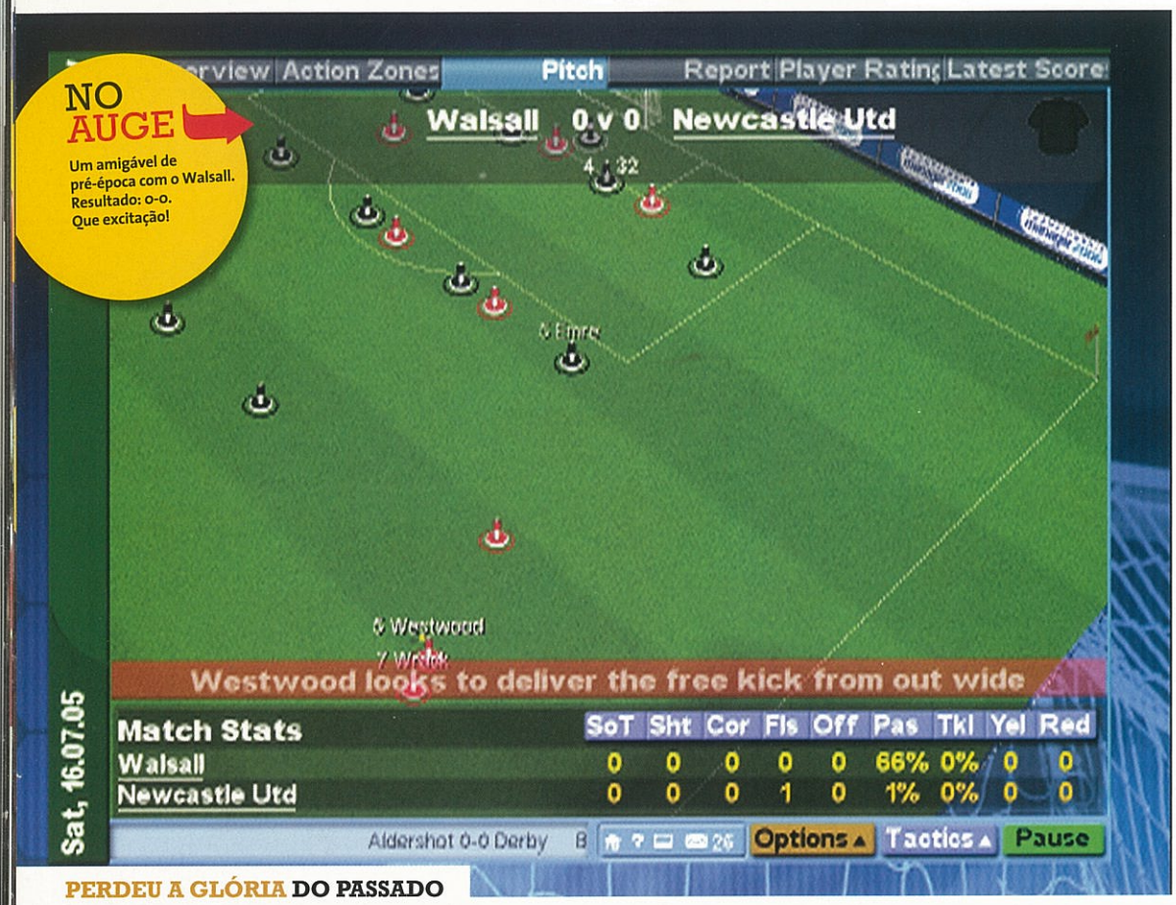
INFO
Produtora: Gusto Games
Editora: Eidos
Jogadores: 1
Cartão Memória: 4082 KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Não

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Diz-se que em 1992 a EA recusou a oportunidade de editar *CM* no PC. Ups."

RECEITA
40% Erros que matam ilusões
40% Mudanças tácticas ineficazes
20% Desilusão

GAMEFAX
Desporto
Gestão
Aborrecido
Fácil

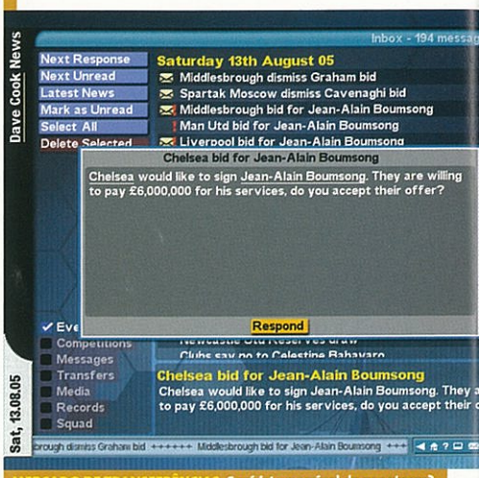
DETALHES
- Não é *Football Manager*.
- Regimes de treino inventados por Mervyn Day.
- Um novo motor de jogo em 3D.



NO AUGE
Um amigável de pré-época com o Walsall. Resultado: 0-0. Que excitação!

ESPECULAÇÃO DESPORTIVA

Sabemos da importância que os agentes desportivos têm no mundo de futebol, inflacionando o valor real dos jogadores que pretendem vender. Mas em *CM 2006* parece que se reuniram todos para jogar com dinheiro de Monopólio. Só isso deve justificar o facto de conseguirmos vender jogadores de banco por quantidade exorbitantes a equipas de topo. Então mas estes clubes não têm olheiros? A única boa notícia é que, se não se importarem com esta falta de autenticidade, vão poder comprar jogadores de renome por um preço relativamente acessível. São verdadeiros negócios da China.



MERCADO DE TRANSFERÊNCIAS: Será isto possível de acontecer? Tanto como o Eusébio jogar no Mundial deste ano.

PERDEU A GLÓRIA DO PASSADO

CHAMPIONSHIP MANAGER 2006

Se *LMA Manager* é o FC Porto e *PES Management* o Braga, este é quase como o Penafiel dos simuladores de futebol.

Pensavam que a palavra "simulador" é sinónimo de "ser realista", certo? Enganam-se. O dicionário define como "fingir". Por este prisma, *CM 2006* pode ser visto como o melhor simulador de gestão futebolística de sempre, uma vez que oferece um mundo de futebol que só podia ter sido concebido como uma imitação.

É uma pena mas muito do que é demonstrado neste jogo é pouco credível. Todos sabemos como a autenticidade é importante neste género. Em várias equipas conhecidas, temos jogadores que sabemos de facto serem de pouca valia e no jogo são consideradas estrelas. Mais estranho é quando reparamos que o guarda-redes da nossa equipa tem uma mentalidade de "atacar". Mais estranho é que conseguimos vender os nossos jogadores

menos cotados por valores bastante elevados a equipas como o Chelsea.

PROBLEMAS DE MOTOR

Tudo isto seria suportável se o motor de jogo fosse uma força táctica. Mas não é. Por mais ajustes que façamos durante os desafios, nunca temos a sensação de estar a influenciar a forma como a situação evolui. E o facto de jogarmos com uma das melhores equipas não faz qualquer diferença. Tentámos fazer uma época apenas com a opção de resultados gerados automaticamente em vez de ajustar as tácticas, e mesmo assim acabámos em quarto.

Quanto aos comentários, é frequente estarem desajustados com o que se passa no ecrã. Tivemos o caso de um dos nossos jogadores ter marcado com um remate forte à entrada da área, e o comentário correspondente foi "um passe longo excelente". E nem é dos casos mais flagrantes do jogo.

As únicas diferenças entre *CM 2006* e *CM 5* são a opção de ver as partidas melhorada, opções de treino renovadas e um recrutamento mais profundo, mas nada disto importa quando a maior falha não foi resolvida – o mundo de *Championship Manager* na PlayStation 2 não é realista. Cada vez que um jogador faz um erro de palmatória, só nos lembra que não somos realmente o José Mourinho. Um simulador sem realismo não tem o poder apelativo que se exige.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Muitas estatísticas.
– Lembra-nos constantemente que estamos a fingir.

GRÁFICOS
+ Aqui, aqui! [corre]
– As opções nem sempre estão bem posicionadas nos menus.

ÁUDIO
+ A multidão aplaude...
– Mas a música tira-nos a sanidade.

LONGEVIDADE
Se gostarem do género, tem conteúdo suficiente para vos ocupar durante anos.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... SVEN'S WORLD CUP
É PIOR QUE... LMA MANAGER 06

Champ Man 2006 parece futebol de fantasia, onde lhe falta a autenticidade e o realismo que um simulador de gestão desportiva deve ter.

43

GANHE!

Passatempo

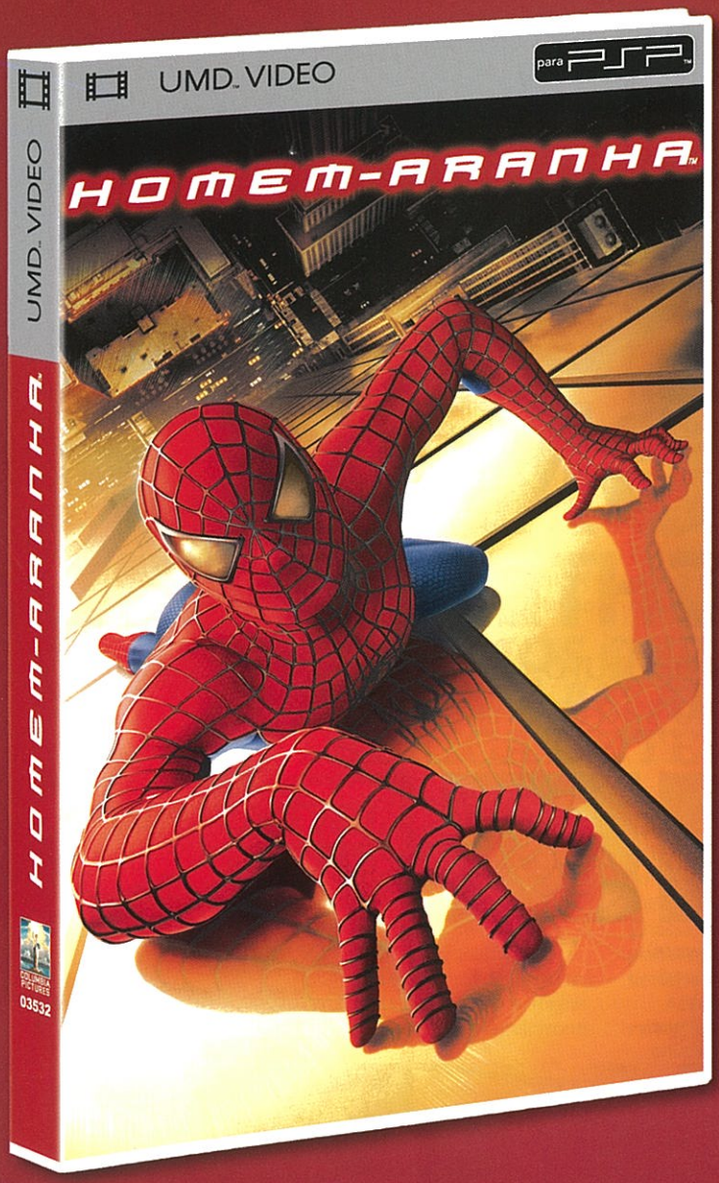
GRANDES DESAFIOS... GRANDES PRÉMIOS!

- Prémio: 10 UMD Homem-Aranha
- Data limite: 30 de Maio

10 UMD do filme "Homem-Aranha"

O filme do Aracnídeo chegou à sua PSP em formato UMD. Não perca o filme com as origens deste super-herói da Marvel.

LANCE A TEIA COM A PSM2 E PODE GANHAR UM DESTES UMD!



É FÁCIL PARTICIPAR!

Qual a identidade do Homem-Aranha?

Seleccione entre as hipóteses seguintes e envie um SMS com PSM2 (Espaço) S(hipótese correcta) para 4111

A – Peter Pan	- Envie PSM2 SA para 4111
B – Mandinga	- Envie PSM2 SB para 4111
C – Peter Parker	- Envie PSM2 SC para 4111

Custo de cada SMS: 1 Euro (IVA Incluído)

O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação. O(s) prémio(s) será enviado(s) dentro de 4 semanas após a data anunciada de fim do passatempo sem custos para o(s) vencedor(es). O passatempo pode terminar antes da data anunciada, no caso de todos os prémios já terem sido atribuídos. Para suporte técnico telefone para 213 140 983 ou envie e-mail para smartcodes@tziranda.com. O(s) vencedor(es) terá de enviar o seu nome e morada completos conforme indicações no SMS de vencedor, sob pena de não receber(em) o(s) prémio(s). No caso de o nome, morada e código postal serem inexistentes ou estarem incompletos, ou se a encomenda não for levantada, o(s) vencedor(es) perde(m) o direito ao(s) prémio(s) 60 dias após o final do passatempo. Os dados enviados destinam-se a ser processados automaticamente com o fim de a Goody poder informá-lo sobre os seus produtos. Caso não pretenda que os seus dados sejam utilizados para futuros contactos, acrescente um espaço e um "X" no final da sua mensagem.

COLUMBIA PICTURES

MARVEL®

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

Motion Picture © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Reservados Todos os direitos. Spider-Man Character ® & © 2006 Marvel Characters, Inc. Reservados Todos os Direitos.
Todas as outras marcas registadas são propriedade dos seus respectivos proprietários.

RÓTULO

INFO
Produtora: Ubi Shanghai
Editora: Ubisoft
Jogadores: 1-8
Cartão Memória: 225 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

PERGUNTA
Como é que os soldados de *GRAW* conseguem ver o HUD?

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Há um actor irlandês chamado Tom Clancy. Apareceu em séries como *Starsky & Hutch* e *Os Anjos de Charlie*."

GAMEFAX
Acção
Guerra
Sequela
Online

DETALHES
- Um dos produtores chama-se Ding Dong. A sério! Vejam os créditos.
- A tecnologia que usamos chama-se IWS, ou Integrated Warfighter System.

NO AUGE Além de dar ordens e ver os outros através do Cross-Com, também conseguimos saber que horas são.

UM BOM PLANO: Usem o mapa para planear tácticas, se tiverem paciência. Mas em geral basta disparar.

A INCOMPETÊNCIA CONTINUA NO FUTURO.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Estas são supostamente as forças especiais do futuro, mas se forem mesmo assim, preferimos como são agora.

Os jogadores dos muitos e variados jogos de Tom Clancy (*Rainbow Six, Splinter Cell*, etc.) já estão familiarizados com o emaranhado de enredos políticos em que somos envolvidos, e *GRAW* não foge à regra. Em termos de história tudo o que precisam de saber é que houve um golpe militar no México durante um encontro entre três presidentes e será preciso a intervenção dos americanos para resolver a situação. Que somos nós, bem entendido. O presidente mexicano está particularmente agradecido aos soldados estrangeiros (nós) que deambulam pela Cidade do México a destruir casas e a criar bloqueios nas ruas. Abençoada seja a América.

Infelizmente tudo o que está para lá dos complexos briefings e dos objectivos tácticos é um *shooter* normal. Talvez por isso o jogo dê tanto realce ao Cross-Com, o avançado sistema de comunicação no campo de batalha baseado numa tecnologia futurista mas credível. A ele se deve o subtítulo "Advanced Warfighter". E talvez seja por isso que os ecrãs de *loading* exibem de forma tão profusa a tecnologia e o armamento, com os seus valores e habilidades para toda a gente ver. E muitos equipamentos têm longos e chatos

nomes como "ballistic assault helmet" (capacete), "fragmentation threats" (estilhaços) e "compact modular bullpup design" (esta escapou-nos).

Até aqui, tudo muito bem. O problema é que embora ter um HUD em pleno campo de batalha numa guerra real seja uma revolução, nos videojogos é velho. Ter a possibilidade de destacar inimigos e objectivos – até através de edifícios – seria fantástico numa guerra real, mas no mundo virtual não é novidade. Apesar do constante bombardeamento de estatísticas que nos lembram como o Cross-Com é incrível, o resultado é o seguinte: podemos mandar os soldados fazerem coisas e recebemos mensagens por uma espécie de videofone dos nossos superiores. Também recebemos mensagens de um piloto de helicóptero irritante que não pára nem quando é vaporizado no ar. Abençoados sejam os nossos inimigos quando conseguem calar de vez estes "aliados".

"WHAT'S YOUR SITREP?"

Será o bocado de pele atrás do joelho? Não. Estão a precisar de uma aula de gíria militar. Reparem: "What's your sitrep?" é "Estás morto?", "package" ou "asset" é um objecto ou pessoa, "inbound" é um inimigo, "tango" também, "at your 20" significa "estou aqui", e "beaucoup hostiles" é "muitos inimigos". Agora alistem-se no exército e fiquem confusos.

TANGO EM APUROS: Conseguem perceber o significado das conversas "enigmáticas" com os vossos superiores?

TOP 5 MÉXICO

- Adversário de Portugal no Mundial!
- Tequilha
- Sombreros
- Nacho
- Cerveja Corona

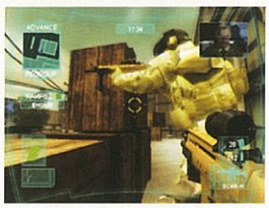
RECEITA

45% Correr
30% Discursos políticos
15% Seguir alvos coloridos
10% Ficar politicamente confuso

RESPOSTA

É mostrado num monóculo especial *hi-tech*.

CÁ VAI DISTO: Atirar granadas é divertido, mas nunca chega a ser empolgante.



BASTA DISPARAR: Uma ruela. Aqui não há muito espaço para planos tácticos.

PÉSSIMA EQUIPA

Os níveis são enormes e são frequentes as vezes em que temos várias alternativas de completar o objectivo, mas *Advanced Warfighter* não nos proporciona o teatro de guerra que esperávamos. As ordens que damos aos nossos colegas pouco passam de avançar, reagrupar ou só disparar depois de o inimigo abrir fogo, e controlar os raids aéreos é ainda mais limitado. Ordenar a um helicóptero de combate que destrua os portões de um complexo, por exemplo, deveria ser fantástico, mas quando a intervenção do helicóptero se resume a isso, a sensação é a mesma de colocar alguns explosivos, encontrar a chave ou simplesmente carregar no botão para abrir.

Apesar de os níveis terem um tamanho considerável, só notámos a existência de um mapa ao fim de três missões. E não foi por distracção da nossa parte. Será seguir ícones coloridos a melhor forma de completar o jogo e não detectar uma boa posição de *sniper*, descobrir um caminho para flanquear ou criar uma diversão com o resto do esquadrão? Na realidade, os outros Ghosts (membros da equipa, entenda-se) são praticamente desnecessários. Os flanqueamentos resumem-se a ir pela rua mais estreita de duas (que nos leva invariavelmente para trás de uma barricada mal posicionada) e não nos sentimos realizados por termos subido uma encosta ou um edifício para ter uma vista melhor e quando lá chegamos descobrimos que temos uma bateria à nossa espera. Tal como no anterior, o foco no planeamento e tácticas foi preterido em favor de tiroteios desbragados.

Advanced Warfighter tem momentos estranhos. Os inimigos têm uma visão perfeita, a não ser que estejam voltados para outra direcção, e não são em grande número. Corremos muito, mas em espaços vazios. Mas pelo menos sabemos que estamos no México. Primeiro passamos por um camião com "Mexico" escrito de lado e depois atacamos uma fábrica de tequilha. Só nos admira que não nos tenham dado sombreros. E onde estão os civis? Os carros? Como é que os golpistas tiveram tempo de construir campos de treino e depósitos de mantimentos?

Advanced Warfighter é mais ou menos um problema político disparatado, mais ou menos um *shooter* linear e muito mais uma visão entusiasta das forças especiais americanas. É um jogo esquisito e desapontante em que a verdadeira acção parece acontecer noutro local. E não tem nada de avançado.

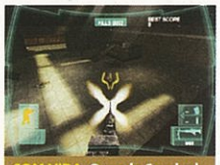
"SABEMOS QUE ESTAMOS NO MÉXICO. ASSALTÁMOS UMA FÁBRICA DE TEQUILHA".

EM ALTERNATIVA

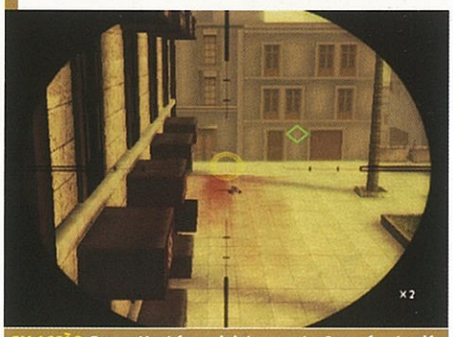
Ghost Recon tenta pelo menos manter o nosso interesse com vários modos alternativos e dois deles são ligeiramente diferentes do modo principal. O mais interessante talvez seja Enemy Hunt, onde teremos de localizar e matar vários criminosos no mais curto espaço de tempo possível. Não é nada fácil, principalmente se subirmos ao telhado e enfrentarmos os *snipers*. O passatempo favorito dos soldados do futuro.

FOGO RÁPIDO: O modo Quick Mission está para os FPS como o Time Trial está para os jogos de corridas – um replay.

EM CONJUNTO: Existe online, mas não é *SOCOM*.



COM VIDA: O modo Survival não tem surpresas.



EM ACÇÃO: Enemy Hunt é o mais interessante. O cronómetro dá alguma da tensão que a série perdeu.

NA ACÇÃO: Estes dois círculos discretos comandam os analógicos, deixando-vos participar nas *cutscenes*.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Várias rotas possíveis em cada nível.
– Demasiado simples e repetitivo.

GRÁFICOS
+ Água excelente e cidade muito bem feita.
– Pouco fluido, em especial as animações.

ÁUDIO
+ O som das armas está excelente.
– O discurso tem saltos e os efeitos estão maus.

LONGEVIDADE
Temos vários modos além da campanha, incluindo online, mas nenhum deles nos prende.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
GHOST RECON II

É PIOR QUE...
SOCOM II

Ghost Recon apregoa a tecnologia de guerra, mas é tudo fogo de vista. Não passa de uma desculpa para um grande HUD e tiroteios genéricos.

64

RÓTULO

INFO
Produtora: Rebellion
Editora: Eidos
Jogadores: 1-8 (online)
Cartão Memória: 876 KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Sim

PERGUNTA
Em que evento histórico se inspirou a série *Rogue Trooper*?

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Havia um jogo de tabuleiro para a série *Rogue Trooper* lançado pela Games Workshop em 1987. Era horrível."

GAMEFAX
Acção
Licença Oficial
Online
Fácil

DETALHES
- A vossa arma, mochila e capacete ganham vida.
- Executem movimentos mortais, como em *Manhunt*.
- As paisagens permitem fazer as missões

NO AUGE
Cá estamos nós a utilizar a arma Gunnar como uma metralhadora fixa. Vejam como dispara. É simplesmente brilhante.

SAÍDO DO SACO

Rogue pode ser o líder, mas é Gunnar que rouba constantemente as luzes da ribalta. Ao fim de dois minutos dentro da mochila, sacamos o seu chip e acoplamo-lo à espingarda. Além de o podermos usar como arma fixa, ele ainda nos encoraja com invectivas como "Boa, apanha os Norties!". Também podemos adicionar-lhe mísseis e lasers, o que o torna ainda mais letal.

100% EFICÁCIA: Apontem Gunnar, carreguem no R2 e vejam-no atingir todos os inimigos que surjam no seu alcance.

"SUPER TROOPER"

ROGUE TROOPER

Carreguem armas pesadas e guardem os colegas na mochila numa das melhores surpresas do ano.

Aqui na PSM2 prezamos os momentos em que experimentamos um jogo que nos deixa intrigados e surpreendidos em igual medida. E, para sermos honestos, não esperávamos muito de *Rogue Trooper*. Jogar com um tipo azul num mundo futurista e lutar contra um grupo de soldados perversos não parece muito interessante, e carregar as personalidades dos colegas incorporadas no equipamento é original, sem dúvida, mas idiota também. Mas, como já perceberam, fomos arrebatados – afinal vale a pena continuar a explorar.

Rogue Trooper coloca a sua fasquia alta logo desde o início. Um rápido tutorial sobre como correr, olhar e disparar abre o jogo, e somos deixados à solta num mundo devastado pela guerra a perder de vista, enquanto acima das nossas cabeças o céu rebenta em explosões. O que primeiro nos saltou à vista em *Rogue Trooper* foi a sua semelhança com o clássico da EA *Freedom Fighters*, desde a dimensão dos cenários até à acção do tipo corre-e-dispara. O que não é uma má comparação. Mas embora parecido, *Trooper* destaca-se por mérito próprio.

"ROGUE TROOPER É A AVENTURA QUE ESPERÁVAMOS DESDE FREEDOM FIGHTERS".

De forma quase instantânea, controlamos uma arma de plasma com que destruímos um tanque do tamanho da Lua. Depois de fazermos *lock-on* e de desfazermos a última bateria fixa, observamos impressionados os nossos compatriotas soldados a sair de trás dos seus pontos de abrigo e a eliminar

TOP 5 AZUL

- FC Porto
- Belenenses
- Estrumfes
- Céu
- Mar

RECEITA

15% Disparar às cegas
25% Abater robôs
30% Chips de personalidade
30% Abater naves com canhões vibrantes

RESPOSTA

Na Guerra Civil Americana. Os Norts e Southers foram retirados quase directamente dos livros de História.

MERGULHO!!!: Rogue consegue saltar e rolar para longe das explosões ou de disparos. É uma habilidade muito útil.

NÃO ME METES MEDO: O acessório S.A.M. trata das metralhadoras voadoras num instante.

TÃO LINDO: *Rogue Trooper* é um jogo bonito. Esperem até vê-lo em movimento.

os inimigos Nort à distância. E não é só. Existem pelo jogo enormes baterias fixas para eliminar raids aéreos de aviões furtivos que nos tentam apanhar desprevenidos e uma série de missões de salvamento em que exibimos as nossas habilidades perante os nossos aliados que estão debaixo de fogo. E já falámos dos companheiros que vivem no nosso equipamento? Esta é a parte inteligente.

GRANDES AMIGOS

Por mais ridículo que vos pareça a ideia de incorporar as personalidades dos vossos colegas nas ferramentas, não deixa de ser genial. Helm, Gunnar e Bagman – cujos nomes têm a ver com o equipamento que os aloja – funcionam como que companheiros de jornada, com as suas instruções perspicazes, comentários jocosos, enfim, todas as suas conversas. Temos realmente a sensação de fazer parte de uma equipa, como se eles estivessem sempre ao nosso lado. Mesmo quando deixamos Helm (alojado no capacete) a penetrar em computadores ou portas blindadas, é como se um membro nos tivesse sido temporariamente amputado e tornado vulnerável a ataques. Gunnar é um caso diferente. Este "tipo" astucioso pode ser montado como arma fixa sempre que quisermos. Embora estejamos limitados ao revólver – que é bastante potente – ele consegue rodar 360 graus para eliminar guardas que estejam por perto, enquanto berra como um lunático. Além disso, ele não pode ser atingido, sendo assim um aliado precioso em situações complicadas. Finalmente, Bagman. Embora tenha uma vista permanente para o traseiro de Rogue, o seu ponto forte é como loja ambulante de munições, uma vez que faz upgrades a armas e cria novas com os despojos que encontramos espalhados pelo campo de batalha. Até tem um braço robótico que sai da mochila e nos injecta energia. Os três elementos estão bem conjugados e resultam bastante bem.

Embora *Rogue Trooper* não esteja a abarrotar de características nunca antes vistas, é difícil ignorar como tudo está apurado. E mesmo as cenas predefinidas com armas massivas – apesar de serem por vezes focadas – servem de variação para toda a carnificina. Gostamos particularmente dos movimentos mortais (que são mortes frias como em *Manhunt* e activadas com o X) em que Rogue apunhala, estrangula e esventra com a sua arma os inimigos que apanha de surpresa. Junta-se a tudo isto os frenéticos Deathmatches online e *Rogue Trooper* é o jogo de aventura por que ansiávamos desde que *Freedom Fighters* perdeu o poder de atracção. Esperemos que este ganhe a guerra e consiga chegar a casa são e salvo.

CAEM DO HELICÓPTERO: As grandes baterias fixas são ideais para eliminar grupos de inimigos.

SUCATEIRO DE SERVIÇO

À medida que avançamos pelos campos de batalha de *Rogue Trooper*, deparamo-nos com montes de sucata que Bagman pode transformar em armas e *medipacks*. Além de apanhar peças das carcaças de inimigos (quanto menos danos eles sofrerem ao morrer, mais nos sobra), também é possível recolher fragmentos de baterias fixas atingidas ou de enormes robôs. Todo o metal que amealhamos pode depois ser usado para criar munições fazendo uso dos serviços de Bagman. É como ter uma fábrica de guerra dentro da mochila.

BRICOLAGE: Quando atingimos sensores de baterias, roubamos as suas entranhas mecânicas e criamos novas munições.

PILHAGENS: Montes de despojos escondidos aparecem no radar como pontos brancos. Apanhem-nos.

FÚRIA CEGA: Atrás de um abrigo, disparem tiros para fazer o inimigo correr em busca de segurança.

PSM² VEREDICTO

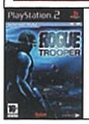
JOGABILIDADE
+ Acção sempre em movimento.
– Com algumas secções aborrecidas.

GRÁFICOS
+ Cenário bonito e gráficos fluidos.
– Podemos perder-nos em paisagens tão vastas.

ÁUDIO
+ Comentários do nosso esquadrão...
– ...que se tornam repetitivos.

LONGEVIDADE
Graças ao carácter aberto das missões, o valor de repetição é alto. E ainda há armas extras e o modo online.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... SYPHON FILTER: O.S.
É PIOR QUE... FREEDOM FIGHTERS



Uma surpresa recheada de acção do princípio ao fim. Um pouco fácil de completar, mas que isso não vos afaste desta jóia.

84

RÓTULO

INFO
Produtora: Rockstar
Editora: Rockstar
Jogadores: 1-2 (1-16 online)
Cartão Memória: 400 KB
Widescreen: Sim
50-60 Hz: Não
Som Surround: Sim

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"O nome Murciélago significa 'morcego' em espanhol."

RECEITA
79% Conduzir a alta velocidade
1% Perder a concentração uma fracção de segundo...
20% ... e voltar para trás

GAMEFAX
Corridas
Barato
Difícil
Online

DETALHES
- 24 novos carros.
- Mais de cem músicas licenciadas.
- Decalques, matrículas licenciadas, pinturas e néons.

GARAGEM RECHEADA

Os aficionados dos carros vão delirar com as novidades de *Remix*, que acrescentou 24 veículos à já recheada garagem do jogo original. No topo da lista surge o El Dorado da década de 70, seguido de perto pelo Yuhon Denali e pelo Diabolo de 1998. No terreno das ruas rodas, temos a habitual selecção encabeçada pela Velux. Contem ainda com alguns Ferraris, embora apareçam referenciados como F355, por alguma razão. Curioso...

EXPLOSÃO DE NITRO: O amarelo é para meninas. Nós gostamos dos nossos *boosts* cor de malva. É só estilo.

NOVOS CARROS – **MELHOR JOGO?**

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX

Só para variar, porque não corridas de dia?

De há uns anos para cá, as séries *Need For Speed* e *Midnight Club* têm competido no género do *street racing* com componente de modificação de carros, apresentando a cada novo capítulo mais opções e acessórios. Actualmente *Need For Speed* vai à frente graças à genial introdução de polícias psicóticos, mas será que este *Club* lhe consegue roubar a liderança?

Este não é um novo *Midnight Club*. É uma reedição do original a preço reduzido com músicas extra, carros e desafios, muitos dos quais se passam numa nova cidade, Tóquio. A condução é praticamente igual. Tóquio já tinha aparecido em *Midnight Club 2*, e não mudou substancialmente; continua a ser um caos de néons e as ruas só podem ter sido desenhadas por alguém fã de curvas com o travão de mão. Com quilómetros de curvas apertadas e ruelas estreitas, é perfeita para os pilotos experientes, e fazer uma viragem abrupta sem embater contra os candeeiros de rua é um feito. Com os novos carros, que incluem um lindíssimo El Dorado dos anos 70, a condução fica à beira do impossível, porque quando eles estão afinados até à perfeição quase não conseguimos fixar as setas de direcção antes de nos enfiarmos pela rua errada. Nos níveis mais avançados – e sobretudo online – o jogo torna-se um extenso teste de memória, baseando-se menos nas reacções e mais na nossa capacidade de nos lembrarmos dos atalhos.

NADA DE NOVO: É o mesmo jogo de sempre.

REMISTURAS

Valerá mesmo a pena investir nesta reformulação se já tiverem o original? As boas notícias são que não terão de voltar a fazer as primeiras corridas, porque um *save* de 100% de jogo concluído de *Dub Edition* traduz-se em 77% em *Remix* e manda-nos para a pista com uma boa quantia em dinheiro e prontos a acelerar nos novos carros. Se são fãs de modificações, esqueçam, porque o modo de personalização não traz novidades. É claro que a introdução de uma nova cidade é bem-vinda, mas talvez aplaudíssemos mais uma completa reformulação dos cenários. Além disso, o modo online não é mais excitante que as corridas desenfreadas do último jogo. *Club* não deixa de ser um grande jogo, mas nem a selecção de novos carros e pinturas consegue disfarçar o facto de debaixo do capot estar um motor envelhecido.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Rápido, vistoso e cheio de extras opcionais.
– Gostam de memorizar percursos?

GRÁFICOS
+ Brilhantes e fluidos.
– Não tão polidos e perfeitos como os de *Burnout*.

ÁUDIO
+ Mais de cem faixas.
– Os barulhos dos motores são fracos.

LONGEVIDADE
Muitos extras para desbloquear para quem nunca jogou a série, caso contrário só vale pela nova cidade.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
FORD STREET RACING
É PIOR QUE...
BURNOUT REVENGE

PlayStation 2

Fica atrás de *Need For Speed* na componente de modificações e muito atrasado em relação a *Burnout* em velocidade e acidentes. Mas pelo preço...

80

www.sic.pt/sicportatil

Toques de voz

Nuno Markl

"Todo Nu"	REAL NM3
"Estragado"	REAL NM2
"Cheiro"	REAL NM1

Ex: Envia as palavras REAL (espaço) NM3 para o **3362** (custo: 2 €)

Fernando Rocha

Ex: Envia as palavras REAL (espaço) FR25 para o **3362** (custo: 2 €)

"Toine"	REAL FR25
"Matumbina"	REAL FR20
"Tiburcio"	REAL FR24
"Bezaina"	REAL FR10
"Peixeira"	REAL FR22

WWE !

Do ringue para o telemóvel ! Colecciona os teus heróis!

Envia as palavras COR (espaço) Código do Wallpaper para o **3362** (custo: 2 €)

wwe18

wwe11

wwe21

wwe1

wwe14

wwe20

Exclusivo !

Wallpapers Radical !

Ex: Envia as palavras COR (espaço) imagem20 para **3362**

Dá mais cor e emoção ao teu telemóvel !

imagem20

imagem9

imagem5

imagem8

imagem24

imagem13

Toques polifónicos

Ex: Envia as palavras POLI (espaço) Toque2 para o **3362** (2 €)

A tua música é a tua marca!

50 Cent	"Can't"	Toque2
Gorillaz	"Dare"	Toque27
Coldplay	"Clocks"	Toque12
Eminem	"Mockingird"	Toque15
Chemmical Brothers	"Galvanize"	Toque25
Franz Ferdinand	"Matinee"	Toque24
The White Stripes	"Jolene"	Toque41
Green Day	"Idiot"	Toque29
Madonna	"Hung up"	Toque37
Coldplay	"Talk"	Toque11
Franz Ferdinand	"Do you wanna"	Toque23
Eminem	"Closet"	Toque16
Eminem	"Toy soldiers"	Toque18
Gorillaz	"Feel good"	Toque28
Outkast	"Hey"	Toque31

Dicas de Sexo

Receba as dicas que te faltam para ter sucesso !
Envia já a palavra ELE ou ELA para o **3367** (custo: 0,75 €)

Com miúdas assim.....

Ex: Envia as palavras COR (espaço) adultos12 para o **3362** (custo: 2 €)

adultos14

adultos12

adultos15

adultos18

adultos13

adultos6

adultos8

adultos10

adultos16

adultos19

Realtones

Ex: Envia as palavras REAL (espaço) T16 para o **3362** (2 €)

50 Cent	"Hate it or leave it"	T16
Black Eyed Peas	"Don't funk with my heart"	T21
Gorillaz	"Feel good"	T27
Nickelback	"Someday"	T4
Missy Elliot	"Pass the dutch"	T7
Nerd	"Maybe"	T32
U2	"Sometimes you can't make it on your own"	T18
Joss Stone	"Spoiled"	T29
Green Day	"Wake me up before September ends"	T28
Pussycat Dolls & Busta Rhymes	"Don't cha"	T24
Limp Bizkit	"My generation"	T2
Gwen	"Cool"	T34

RÓTULO

INFO
Produtora: Capcom
Editora: Capcom
Jogadores: 1-2
Cartão Memória: 400 KB
Widescreen: Sim
50-60 Hz: Sim
Som Surround: Sim

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"*Final Fight* antecipa em mais de uma década a vitória de um *wrestler* actual (Jesse "The Body" Ventura) numas eleições. A vida imita a arte."

RECEITA
30% Pontapear inimigos
30% Apunhalar inimigos
30% Matar inimigos
10% Pontapear, apunhalar e matar civis

GAMEFAX
Fácil — Violento — Clone GTA — Aborrecido

DETALHES
- Modo para dois jogadores horrível.
- Imponham respeito.
- Jogo original incluído, muito melhor.

NO AUGE
Apesar do que ensinam os jogos recentes, na vida real parece que dar pontapés nas caras das pessoas diminui o nosso respeito.

FINAL? SÓ ACREDITAMOS QUANDO O VIRMOS ENTERRADO.

FINAL FIGHT STREETWISE

Parece que o combate final nunca mais acaba.

Quando o primeiro *Final Fight* foi lançado, os *beat 'em ups* eram divertidos. Não eram "crus", nem "urbanos", nem "adultos", eram simplesmente divertidos, porque eram bem concebidos, recheados de membros de gangs que pareciam bailarinos saídos de um videoclip de Michael Jackson e cenários interessantes. Mas depois perderam o sentido.

Streetwise está cheio de características adultas (as personagens praguejam, vamos a lojas duvidosas onde há posters de mulheres nuas), é cru (no início estamos na prisão e conversamos com prostitutas) e é urbano (os cenários têm um tom cinzento). E isso não é divertido.

As lutas são simples e correspondem às expectativas. Os movimentos são constituídos por um bloqueio, agarrar e dois botões de golpe. Até comprarmos habilidades, as combos são limitadas, e é inútil aprender novas, porque a única de que precisaremos é o duplo golpe-agarrar-joelhada disponível desde o início do jogo. Mais tarde, ganharemos armas, mas sem um sistema de mira ficamos reduzidos a confiar no *lock-on* em que apontamos a arma a inimigos escondidos nas esquinas, só porque estão mais perto do que os que temos pela frente. Outras secções apresentam combates em corredores tão estreitos que só conseguimos ver a nossa cabeça e nada mais. O jogo ainda tentou uma incursão pela acção furtiva, mas correu tão mal que nem sequer nos apercebemos que lá estamos até esfaquearmos 40 das pessoas por que deveríamos ter passado sorrateiramente.

CRIME NAS RUAS

E quanto mais se joga, mais queixas surgem. O nível do hotel está apinhado de portas idênticas, a maior parte fechada, para nos obrigar a verificar todas antes de avançar; os painéis de teclas são puzzles lógicos, como se os barões da droga partissem do pressuposto que os inimigos são estúpidos em vez de darem aos seus capangas cartões de acesso. E a lista continua: cães de guarda que só morrem com um ataque avassalador que não foi desenhado para eles, por isso eles fazem turnos a morderem-nos até morrermos; itens para apanhar que não podem ser recolhidos porque estão demasiado perto das paredes. Até o modo para dois jogadores é uma confusão, dura dez minutos e termina com um "Continua...".

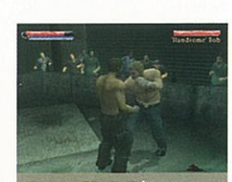
Mas o mais notável é a inclusão do primeiro *Final Fight* como bónus. Só dura uma hora, mas tem um design de personagens superior, mais *bosses*, cenários mais variados e uma atmosfera mais intensa do que *Streetwise* consegue em seis horas. Este é um mau jogo, com um leque de animações horríveis e algumas partes demasiado exigentes. Preferimos jogar o original.

FINALÍSSIMO!

O título *Final Fight* é uma mentira, claro, porque a série vai já no quarto capítulo. *Streetwise* inclui o original. Vejam as comparações:

HERÓI?

MIKE HAGGAR: *Ex-wrestler* e presidente de Metro City.


KYLE HAGGAR: O (nunca antes referido) filho de Mike.

CODY?

ANTES: Jovem musculado com uma T-shirt branca apertada.

DEPOIS: Ex-condenado com um problema de álcool.

PORTAS?

FRÁGEIS: Desfazem-se com um murro.

DURAS: Fechadas e inquebráveis.

ECRÃ CONTINUE?

EXPLOSIVO: Cody vai explodir. Oh, não!

CHATO: Ai perdemos, foi? Acham que nos importamos?

Resumindo: ***Final Fight* é bastante superior a *Streetwise*, e foi lançado há quase 15 anos.**

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Apunhalar pessoas é divertido.
− Os minijogos são terríveis.

GRÁFICOS
+ Ocasionais boas animações.
− Tão deslavados como uma cortina velha.

ÁUDIO
+ Algumas falas engraçadas.
− As pessoas que fazem as vozes falam mal inglês.

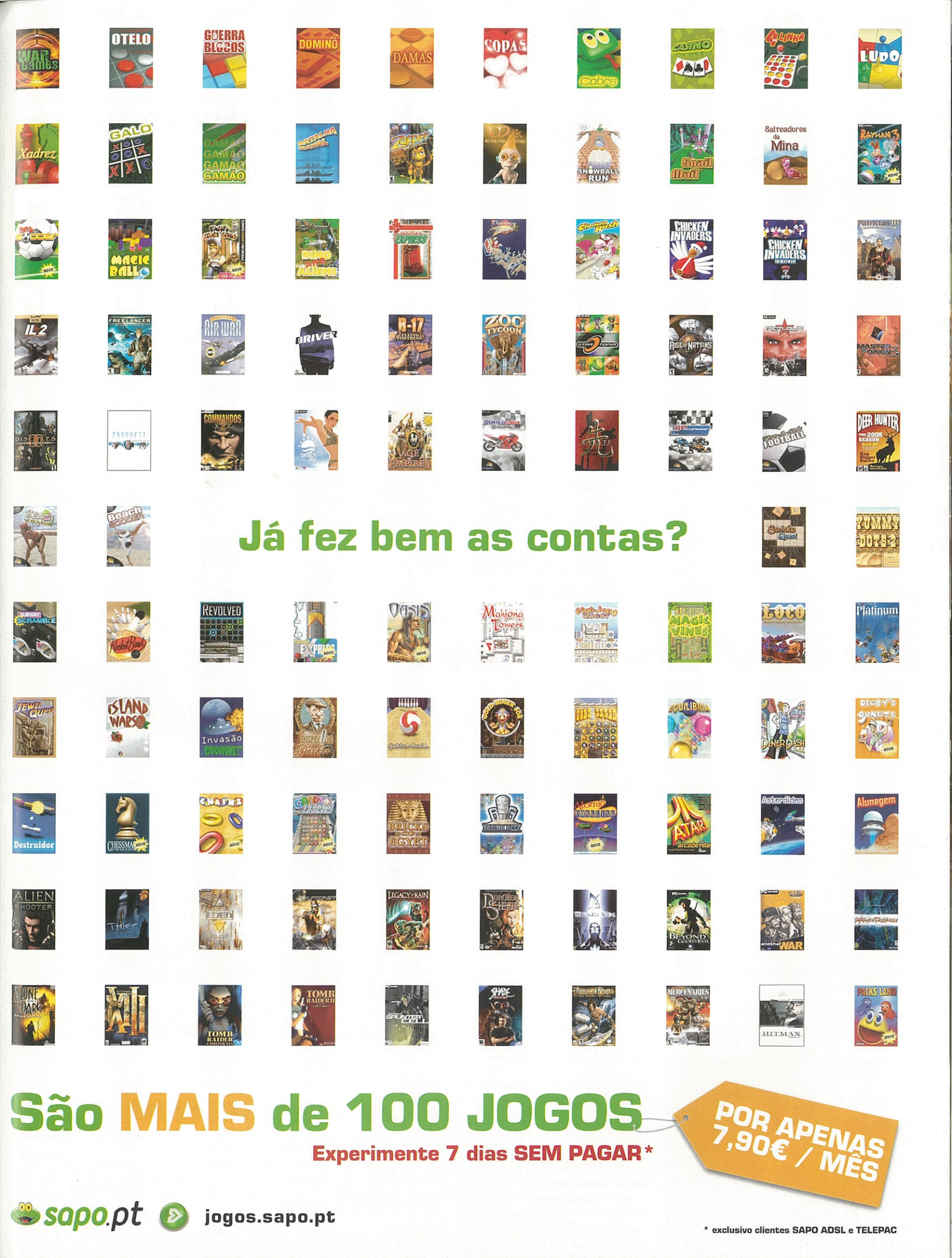
LONGEVIDADE
Ignorem os minijogos e conseguirão chegar ao fim num dia. O original, sem Continues, é bem mais difícil.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
CRIME LIFE

É PIOR QUE...
URBAN REIGN

Os jogos de luta urbanos agradam-nos, mas este não chega a ser um. Sinceramente, mais vale jogar o original que esta sequela barata.

40


Já fez bem as contas?
São MAIS de 100 JOGOS
Experimente 7 dias SEM PAGAR*
POR APENAS 7,90€ / MÊS
sapo.pt
jogos.sapo.pt
* exclusivo clientes SAPO ADSL e TELEPAC

RÓTULO

INFO
Produtora: Eurocom
Editora: VU Games
Jogadores: 1
Cartão de Memória: 89 KB
Widescreen: Sim
50-60 Hz: Não
Som Surround: Sim

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"O realizador de *Ice Age 1 & 2*, Chris Wedge, é a voz de Scrat."

RECEITA
40% Procurar bolotas
10% Fazer piruetas com um urso polar
20% Atirar pedras
30% Levar com os gases de um urso

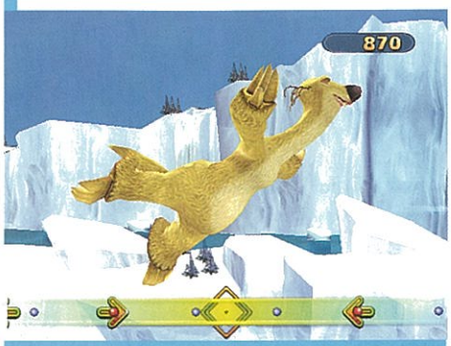
GAMEFAX
Plataformas
Adaptação Filme
Infantil
Linear

DETALHES
- Nadem, trepem e batam em castores com Scrat.
- Vozes de Ray Romano, Denis Leary e Sean William Scott.
- *Cutscenes* retiradas do filme.

NO AUGE
Os gráficos são incríveis e não conseguimos deixar de sorrir quando Scrat luta por manter o equilíbrio numa superfície gelada.

JOGOS PARA RIR

Intercalados com a apanha das nozes temos vários minijogos para variar, e ainda bem que a sua frequência é suficiente para manter a novidade. Na verdade, há aqui momentos a destacar. Cada minijogo é diferente do anterior, e tanto podemos estar a deslizar descida abaixo, bater numa rampa e fazer ginástica como de repente passamos a sofrer os gases de um urso. Que nos ajuda a chegar a plataformas mais altas, claro. Até podemos atirar pedras aos macacos. Enfim, os minijogos acabam por animar uma experiência que de outro modo se tornaria aborrecida.



VOAR SEM ASAS: Este é o jogo de ritmo em que temos de pôr Sid a fazer acrobacias. Muito fácil.

O MUNDO ESTÁ A DERRETER!

ICE AGE 2: THE MELTDOWN

É a obrigatória conversão de filme animado da Disney para jogo. Como se sairá?

Os produtores tomaram uma curiosa decisão ao usarem Scrat como protagonista. A bem da verdade, preferíamos jogar com o mamute, o tigre de dentes de sabre ou qualquer outra personagem, mas qual não foi a nossa surpresa ao verificarmos que este pequenote revelou-se um herói destemido que escava, espreme-se e corre através das paisagens pré-históricas do jogo. Até consegue bater em ursos com a cauda.

Ice Age 2 não é uma adaptação de filme igual a tantas outras. Longas caminhadas ao longo de terreno conhecido foram substituídas por uma mistura de minijogos, secções de plataformas e busca de nozes, o que significa que não faremos a mesma coisa durante muito tempo. O nosso pequeno herói possui uma série de habilidades, como trepar paredes, nadar em rios e, embora não seja uma habilidade propriamente dita, é hilariante quando se debate por recuperar o equilíbrio em superfícies geladas.

Enquanto nos passeamos pelas vastas paisagens – desde glaciares a florestas luxuriantes – vamos deparar com um punhado de personagens que necessitam de ajuda. E vamos fazer de tudo, desde apanhar maçãs das árvores até colocar abutres bebés no ninho materno. No entanto, entre os minijogos há muita deambulação à procura de nozes de ouro, o que rapidamente se torna aborrecido.

QUE VENTANIA!

Embora *Ice Age 2* não seja um exemplo de originalidade, apresenta uma boa dose de humor, por exemplo, a cena em que o grupo desata a correr porque pensam que ouviram um mamute, mas afinal era apenas um urso a soltar gases. E até a forma como Scrat pula de um lado para o outro nos põe um sorriso nos lábios.

Este é, sem dúvida, um jogo para os mais novos, mas isso não significa que os adultos não apreciem o seu charme. Pena é que não ofereça nem vozes nem legendas em português.

QUAL LIANA...: Scrat pode usar vinhas para chegar à plataformas distantes.

PSM VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Recheado de variedade...
– ... à excepção da enfadonha apanha da noz.

GRÁFICOS
+ Bonitas animações das personagens.
– A câmara consegue atrasar-nos.

ÁUDIO
+ Vozes dos actores do filme.
– Às vezes parece sem vida.

LONGEVIDADE
Abundam os bónus para desbloquear, mas quem tiver mais de 12 anos completará o jogo em poucas horas e depois não repetirá.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
CHRONICLES OF NARNIA
É PIOR QUE...
THE INCREDIBLES

Por vezes *Ice Age 2* não é suficientemente apurado para nos entreter durante várias semanas, mas é um bom presente para os mais novos.

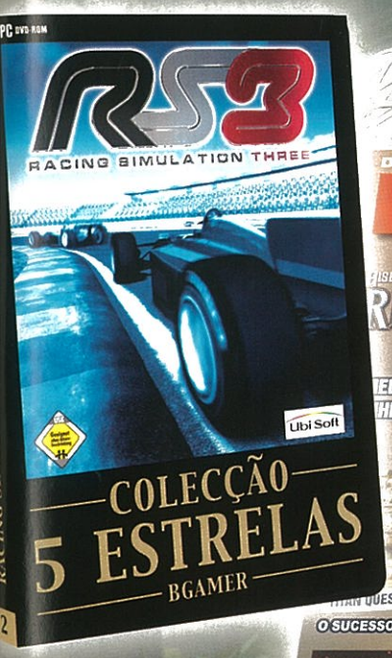
68

BGAMER A REVISTA DE TODOS OS JOGOS PARA PC

GRÁTIS JOGO RACING SIMULATION 3

COLECÇÃO 5 ESTRELAS

+ 4 GB DEMOS



Uma colecção de luxo para todos os verdadeiros jogadores de PC!

SEMPRE NAS BANCAS A DIA 15 DE CADA MÊS

Apenas € 4,99

RÓTULO

INFO
Produtora: Koei
Editora: Koei
Jogadores: 1-2
Cartão Memória: 232 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Existem mais de 20 jogos baseados no universo de *Dynasty Warriors*, desde a época da NES."

RECEITA
40% Apunhalar
30% Retalhar
20% Cortar
10% Perfurar

GAMEFAX
Acção
Sequela
Guerra
Difícil

DETALHES
- Mais de 40 personagens jogáveis.
- 18 missões inspiradas em acontecimentos reais.
- Criem a vossa

NO AUGE
Por entre o tédio há momentos em que eliminamos dezenas de inimigos com um único ataque.

QUE SENSAÇÃO DE DÉJÀ-VU!

DYNASTY WARRIORS 5 XTREME LEGENDS

Os jogos desta série são suficientes para formar uma dinastia. Já se torna ridículo.

Pelas nossas contas, já foram lançados cerca de 8.500 jogos da série *Dynasty Warriors* na PS2, e já começamos a ficar cansados. São um dos grandes fenómenos no Japão, mas só de pensar na jogabilidade arcaica e nos gráficos antiquados ficamos enjoados. O que poderemos dizer que ainda não tenha sido escrito?

Talvez possamos falar dos novos modos. Em Destiny é possível criar a nossa própria personagem. Não é um modo que ofereça as possibilidades de, por exemplo, *Smackdown! Vs Raw* ou *Soul Calibur III*, mas cumpre a função. Podemos escolher de entre dez faces, dez penteados, ajustar a relação peso/altura e a arma da nossa especialidade, seja uma lança, espada ou bastão. Depois guiamos a nossa personagem através do modo da história, subindo desde escudeiro até guerreiro. O pior de tudo é que no início somos muito fraquinhos, acumular mortes é difícil e as batalhas parecem durar uma eternidade. Existem ainda opções que permitem transferir a nossa lealdade para outro exército e comprar itens para melhorar a nossa personagem.

NÃO TE SAFAS: Alguma iluminação é impressionante, mas no geral este é um jogo aborrecido.

COLECÇÃO DE MODOS

O modo Xtreme, por outro lado, é mais tradicional. Estamos encarregues de um grupo de oficiais e teremos de controlar não só o campo de batalha, mas também a economia. E no modo Legend jogamos 18 missões inspiradas em acontecimentos históricos reais da China e vemo-los desenrolarem-se sob o ponto de vista da personagem com quem jogamos. Até podemos jogar com o vilão ou com o herói, o que é interessante até nos cansarmos dos combates entediantes e repetitivos.

As personagens Wizard são particularmente fracas, porque os seus já famosos ataques Musou, uma marca da série, são impossíveis de apontar, sobretudo os raios laser. Além disso, quando é que na História da China houve raios laser? Não é que sejamos especialistas na matéria, mas não nos parece que isso alguma vez tenha acontecido.

E... é tudo o que temos a dizer. Se jogaram *Dynasty Warriors 4* ou *5* ignorem *Xtreme Legends* e contem com mais uma análise a um novo jogo da série muito em breve.

DESCUBRA A DIFERENÇA

Conseguem identificar as imagens de vários jogos *DW* com as diferentes capas?

1 Muitos homens com espadas. E cores deslavadas. Uau.

2 Mais alguns homens e cores ainda mais deslavadas.

3 Espadas e homens! O quê? Outra vez?

4 Tendas! Enfim, variedade. É pena as cores deslavadas.

5 As tendas desapareceram. E o cinzentismo é rei.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Pode ser divertido em doses de cinco minutos.
− Uma fórmula totalmente gasta.

GRÁFICOS
+ Design de personagens interessante.
− Gráficos antiquados.

ÁUDIO
+ Vozes hilariantes. Mas foi sem querer.
− Música rock horrível.

LONGEVIDADE
É grande, mas será que consegue prender a vossa atenção durante mais do que duas horas?
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
HE-MAN

É PIOR QUE...
DYNASTY WARRIORS 4

Uma perda de tempo. Algumas actualizações ocasionais da série seriam suportáveis, mas uma para cada versão do jogo é demais.

45

RÓTULO

INFO
Produtora: Softmax
Editora: 505 Game Street
Jogadores: 1
Cartão Memória: 287 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

GAMEFAX
RPG · Goblins · Difícil · Exclusivo PS2

DINOS: Os inimigos são variados...

MENINA? RAPAZ?: O do cabelo branco são vocês. Podem não acreditar, mas é um homem.

MAIS ALGUMA COISA?: Níveis de "chi"? Liderança? Presente! Barra de iniciativa? Presente!

NÃO PASSEM CARTÃO.

MAGNA CARTA

Um RPG que seria interessante se não nos dificultasse tanto a vida.

Permitam-nos que vos guiemos através do complexo sistema de batalhas de *Magna Carta*. Primeiro passo: são atacados. Mas como foram atacados? Estavam a andar muito devagar no modo de detecção? Ou a correr a cem à hora? A seguir são vítimas de um ataque surpresa, o que significa que o inimigo vos atingirá nos primeiros dois golpes – e não há nada que possam fazer.

Segundo passo: atacar. Quer vocês quer o inimigo têm "barras de iniciativa". O que conseguir subir a sua mais depressa pode desferir o golpe seguinte. Atinjam-no e... Qual das três personagens querem usar? Já escolheram? Então continuem. E já seleccionaram o estilo de luta? O jogo não vos deixa escolher o melhor? Ah, é preciso cobrir a área com o "chi" mágico certo. Agora acertem-lhe... Oh, tarde demais. A barra dele atingiu o pico enquanto vocês perdiam tempo e ele espancou-vos até à morte.

Mas quando atacam é compensador: metralhem os botões como num jogo de ritmo e quanto mais precisos forem, mais duro o golpe. Mas vão acabar por se perder na mecânica enfurecedora. Além do "chi" e iniciativa, terão de se preocupar com os níveis de liderança, o Trinity Drive (que melhora os ataques) e uma infinidade de outras coisas. Quanto ao resto, os gráficos são estilizados, a história excelente e com personagens interessantes e há muito para explorar, mas com batalhas de minutos a minutos, *Magna Carta* é mais inútil que um peso morto.

PSM2 VEREDICTO

Magna Carta tem bom aspecto, é enorme e tem um excelente enredo. Só lamentamos o sistema de combate estupidamente complexo.

64

RÓTULO

INFO
Produtora: Avalanche
Editora: THQ
Jogadores: 1-2
Cartão Memória: 68 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

GAMEFAX
Plataformas · Infantil · Fácil · Sequela

AS AVENTURAS DE TAK.

OUTRA DIMENSÃO: Já que o jogo decorre "noutra dimensão", os cenários poderiam ser mais variados...

À MARTELADA: Lok usa o seu ataque especial com martelo para eliminar um insecto enorme.

TRABALHO EM EQUIPA: Tak e Lok agora juntam esforços.

TAK: THE GREAT JUJU CHALLENGE

A passagem para uma nova dimensão não ajudou Tak a ficar-nos na memória.

Sempre que há uma discussão sobre jogos de plataformas na PS2, a série *Tak* tende a ser esquecida em favor de lendas como *Ratchet* e *Jak*, novatos como *Psychonauts* ou o irritante *Crash Bandicoot*. E tudo porque as aventuras de Tak são agradáveis e interessantes, mas também passam completamente despercebidas.

Com isto não queremos dizer que sejam maus jogos, pelo contrário, é bem divertido ver Tak e o seu cómico parceiro Lok envolvidos numa espécie de jogo noutra dimensão a mando da deusa Juju e em que têm de fazer exactamente as mesmas coisas que sempre fazem, ou seja, saltar pela selva, desancar vilões batendo-lhes nas cabeças e resolver puzzles simples.

Só que, desta vez, os dois trabalham em cooperação para ultrapassar obstáculos – Lok eleva Tak para este subir a parapeitos, por exemplo, ou Tak pode pisar um painel no chão para abrir uma porta para Lok entrar e vasculhar. A personagem que não controlamos segue atrás de nós, excepto nos momentos em que desaparece. A IA, embora competente no geral, por vezes pode perder a cabeça, como quando a parelha colide a meio de um salto e cai por um enorme abismo. Foi a risota geral aqui na redacção.

The Great Juju Challenge joga-se e até desfruta-se durante um tempo e depois – à excepção da parte em que atingimos um rinoceronte bebé e ele guincha de medo, deixando-nos com um enorme sentimento de culpa – esquece-se. Parece que ainda não é desta que Tak vai conseguir deixar uma marca de peso no género das plataformas. Até porque o título anterior era, no geral, melhor do que esta versão.

PSM2 VEREDICTO

Uma vez que não defendemos o abate de rinocerontes, este novo *Tak*, melhor que *Crash* e pior que *Tak 2*, não fica na memória.

66

RÓTULO

INFO
Produtora: DC Studios
Editora: South Peak
Jogadores: 1-2
Cartão Memória: 84 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

GAMEFAX
Acção · Violento · Sequela · Aborrecido

CÉU: Aquele céu puxa mesmo pelo poder gráfico da PS2. Ainda bem que juntaram um helicóptero.

TÉÉÉÉDIO: Usem este tanque para abater inimigos.

CHAMEM O 112! ESTE JOGO ESTÁ MORTO

STATE OF EMERGENCY 2

É, de facto, uma emergência enterrar este jogo onde nunca mais seja descoberto.

Há alguns anos o nosso cérebro deve ter feito curto-circuito, porque demos 75% ao primeiro jogo. Felizmente agora conseguimos vê-lo como o mau *beat 'em up* que era. E eis que, de uma equipa diferente, nos surge a sequela. Já não é um mau *beat 'em up*; é um mau *shoot 'em up*.

Spanky e McNeil estão de volta, têm armas gigantescas e uma jogabilidade mais simplista do que o Benfica em dia não. A acção resume-se a andarmos a correr de um lado para o outro a eliminar polícias, enquanto à nossa volta toda a gente se revolta. Mas quando dizemos revoltar-se, queremos dizer "agitam os punhos no ar". Se pensam que durante a fuga da prisão os nossos amigos prisioneiros nos ajudam a abater os guardas, enganam-se. O que não tem qualquer importância, porque os inimigos são imbecis, por isso deverão ser fáceis de chacinar. Mas não, talvez porque alguém reparou na péssima IA durante o processo de desenvolvimento e decidiu elevar o nível de dificuldade, não incluindo uma função de *lock-on*. Sendo assim, fazer pontaria é um exercício de agitação da mira. Então, temos aqui mais um *shooter* urbano que tenta desesperadamente ser controverso, mas embora alguns níveis envolvam tanques e helicópteros, e apesar da quantidade de personagens visíveis no ecrã que teremos de desbastar, o jogo nunca vai além do tédio. Duvidamos que façam um *State of Emergency 3*.

CHURRASCO: Abatam este helicóptero com um míssil. Já vimos isto antes.

PSM2 VEREDICTO

Um péssimo *shooter* que não faz nada de novo e o que faz é mau. Sem razão de existir, livrem-se de o comprar.

30

RÓTULO

INFO
Produtora: Konami
Editora: Konami
Jogadores: 1-4
Cartão Memória: 343 KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Não

GAMEFAX
Acção · Infantil · RPG · Antigo

QUERES LEVAR?: Aparecem tiroteios para dar alguma variedade.

DO PASSADO: É um jogo colorido, mas nada divertido.

VINDOS DOS ESGOTOS

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3: MUTANT NIGHTMARE

Estes heróis de carapaça parecem imunes à passagem do tempo. Vai uma pizza?

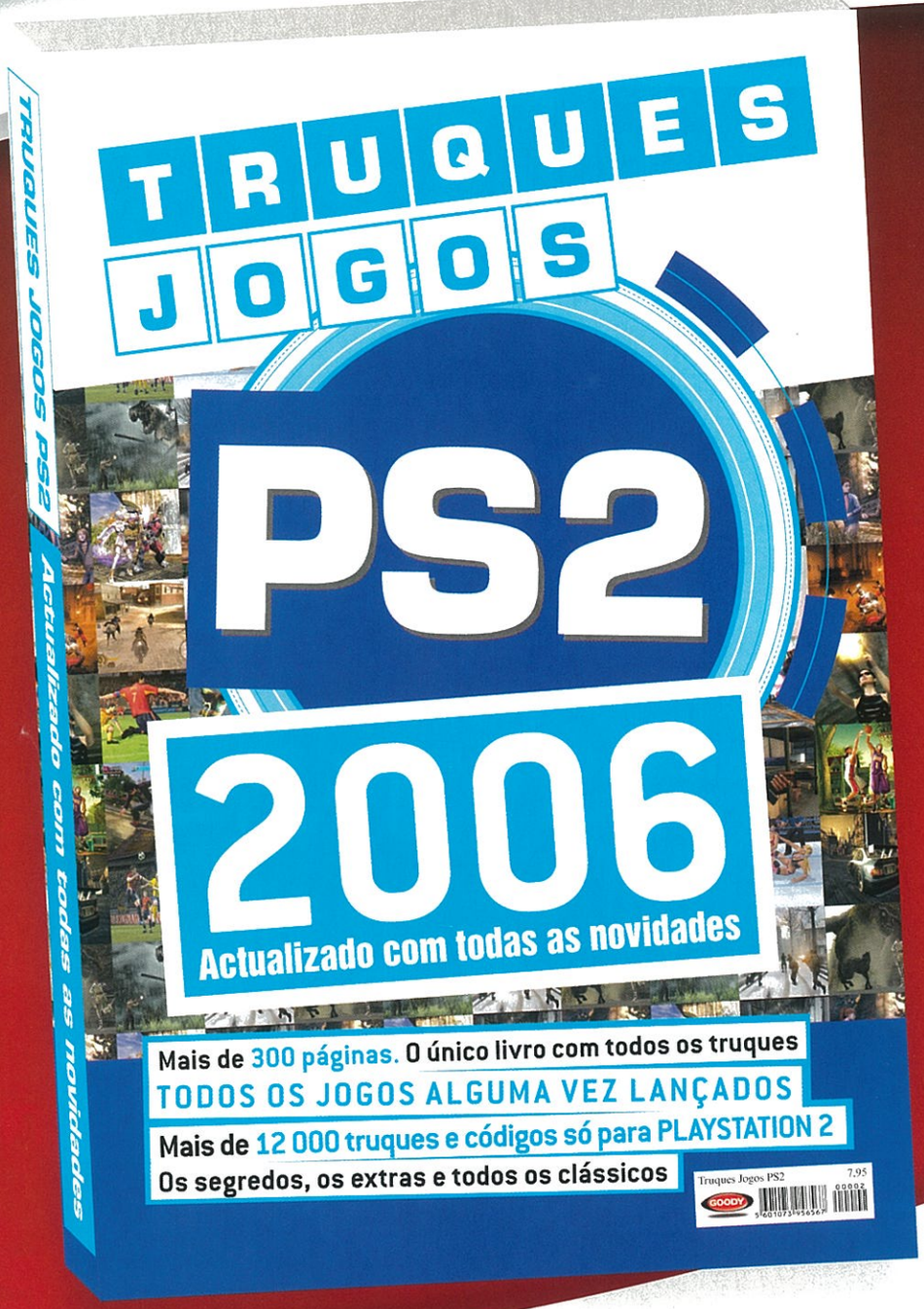
Este é o último jogo das Tartarugas Ninja na Konami, já que a Ubisoft obteve a licença do filme a estrear no próximo ano, com um jogo de nova geração, o que deve ter sido um alívio para toda a equipa. Agora a Konami já pode parar de tentar inserir novos conteúdos para justificar o lançamento de mais um *beat 'em up* igual aos outros – e nós não teremos de o jogar.

Não queremos dizer que os jogos das tartarugas sejam odiosos, até são coloridos e têm acção *arcade* desenfreada. O problema é que o mundo não é um sítio melhor ao fim de três jogos, sobretudo se não se regista qualquer evolução. É verdade que este tem algumas mudanças em relação ao segundo, como uma que nos permite fazer upgrade aos movimentos da personagem e trabalhar para criar uma super-tartaruga. Mas isto só se pode atingir através de uma mecânica *hack 'n slash* repetitiva, que se torna previsível desde o primeiro minuto de jogo. Os objectivos das missões sugerem variedade – há avozinhas para salvar e naves espaciais infiltradas – mas tudo o que nos é pedido é que eliminemos triceratops futuristas. Há uma secção em que as Tartarugas penetram numa rede de segurança disparando "firewalls", o que é divertido pela forma como recria a gestão da rede, mas no geral este é um jogo sem charme nem ambição. Nem a inclusão do velhinho jogo *arcade Turtles In Time* o ajuda, já que apenas serve para mostrar como as Tartarugas estão ultrapassadas.

PSM2 VEREDICTO

O que se espera de um jogo das Tartarugas: ultrapassado, repetitivo, colorido e monótono. Nada mais.

48



NAS BANCAS!

SE NÃO ENCONTRAR À VENDA, ENCOMENDE DIRECTAMENTE. RECEBA JÁ EM SUA CASA. PORTES GRÁTIS

Recorte este cupão e envie com cheque ou vale postal à ordem de Goody SA para Remessa Livre Nº 16001 1951-970 Lisboa (Não necessita de selo)

Truques Jogos PS2 2006: € 7,95

Nome _____ Morada _____

Código Postal _____ Telefone _____ E-mail _____

Nº Contribuinte _____ Cheque nº (à ordem de Goody SA) _____

ESCLARECIMENTOS: Telefone - 218 621 543 (Paula Canelha)

FIXA-TE NUM PONTO: A mira automática utiliza o mesmo esquema da PS2.

NO AUGE A luz, os fantásticos efeitos e a atenção ao detalhe sobreviveram à passagem para a PSP. Um jogo notável a nível visual.

BELDADE: Lara é lindíssima. Os problemas vêm quando a queremos controlar...

PSM2 MEDALHA OURO

RÓTULO

TOMB RAIDER LEGEND

Lara mostra os seus novos atributos na portátil da Sony numa aventura de sonho.

INFO
Produtora: Crystal Dynamics
Editora: Eidos
Jogadores: 1-2
Cartão Memória: 89 KB

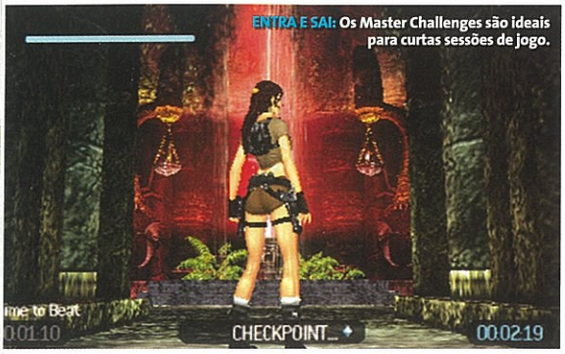
GAMEFAX
Sequela · Plataforma · Acção · Wi-Fi

DETALHES
- 115 segredos a descobrir ao longo dos níveis, 27 dos quais na Mansão Croft.
- Master Challenge suporta dois jogadores.

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Lara visita o Peru, mas não é a primeira vez que lá vai. No primeiro jogo de PS One, explorou o túmulo de Qualopec."

Para os fãs da série este foi o jogo que conseguiu fazer-nos esquecer um trauma chamado *Angel of Darkness*. *Legend*, na sua versão PSP, consegue com algum esforço manter o patamar de qualidade e mesmo alguns furos abaixo em termos gráficos – pormenor que já todos esperávamos – prende-nos de forma gloriosa a uma trama onde a participação de Toby Gard, criador da própria personagem, se sente em todos os momentos marcantes deste novo *Tomb Raider*.

Apesar de oferecer um modo que permite utilizar as características Wi-Fi da consola, designado por Master Chalenge, este UMD oferece a mesma aventura apresentada na sua congénere PlayStation 2. Tanta a história como a jogabilidade são muito similares, mas tal como em muitas outras conversões existem alguns problemas com a interface da PSP.


ENTRA E SAI: Os Master Challenges são ideais para curtas sessões de jogo.

CONTROLAR LARA

Na PS2 o controlo das deslocações da personagem e respectiva câmara de jogo é efectuada de forma intuitiva com os dois analógicos. A falta de um desses analógicos faz com que o controlo da câmara seja por vezes obtuso, pois resulta de uma combinação de teclas, o que nos momentos mais exigentes em termos de destreza a situação acabe por ser um pouco frustrante - morremos apenas porque os comandos não são tão eficientes como se exigia.

Felizmente que a câmara consegue na maioria dos casos acompanhar a acção de forma positiva, mas a verdade é que problemas com os controlos são frequentes mas não mortais para a diversão que *Legend* proporciona.

As acções de Lara são acedidas sem grandes problemas e a resolução dos inúmeros puzzles que temos à nossa disposição são feitos com um controlo total das várias acções. A ligação entre cada uma das habilidades está isenta de qualquer percalço mais mecanizado, o que possibilita a cada jogador usufruir de uma mecânica de jogo que desde o segundo capítulo da série parecia não existir.

Tal como na PS2 e restantes plataformas vamos poder encontrar algumas sequências motorizadas. Para progredir na aventura temos de controlar algumas motos Ducati (que parece ser a marca oficial de motos neste título, visto que uma das vestes alternativas ser mesmo uma fatiota motard da Ducati), mas não esperam nestas sequências nada de muito exigente pois o controlo é totalmente *arcade* e como não existem grandes

INÍCIO CLÁSSICO

O início desta aventura decorre na América Latina, o que dá logo de início a cada jogador aquele "feeling" típico de uma aventura clássica de *Tomb Raider*. Deveria ter sido sempre assim, mas pelos visto foi necessário voltar a incluir Toby Gard na equipa de desenvolvimento (Crystal Dynamics) para ver a série a entrar de novo nos eixos.

AMÉRICA DO SUL: Os primeiros níveis de jogo são passados no continente americano.

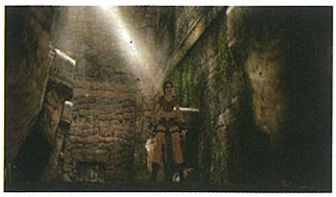
PARAÍSO...: Este é o nome de uma localidade repleta de inimigos.

REBOLA A BOLA: O jogo é igual, por isso não há puzzles novos para resolver.

É A ÚNICA FORMA: O gancho magnético é um dos acessórios mais utilizados.

PUZZLES ACESSÍVEIS

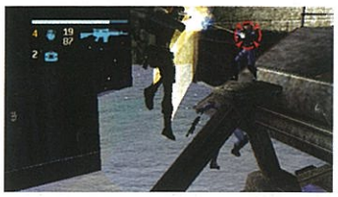
Tal como se esperava, cada segundo de jogo em *Tomb Raider: Legend* está normalmente associado à resolução de um qualquer puzzle. Estes enigmas são geralmente muito divertidos de serem resolvidos, mas ao contrário do passado desta série, raramente vão deixar qualquer jogador preso num cenário sem saberem muito bem o que fazer (os mais "cotas" devem-se lembrar do tormento que foram alguns puzzles dos jogos originais). Quem ganha com isto é o ritmo de jogo, que de tão elevado quase que não nos deixa respirar. Claro que, por outro lado, a longevidade acaba por deixar um pouco a desejar com esta aventura a ser terminada em menos de dez horas.


ANÁLISE: Antes de entrarmos numa sala convém dar uma vista de olhos em todos os pormenores.

ARTEFACTOS: A onda *Indiana Jones* regressa à série com grande estilo.

COMPLEXIDADE: Não esperem puzzles muito complexos de serem resolvidos.

CONFORTO: Podem ser fáceis de resolver, mas a verdade é que temos muito gozo na progressão.



PENDURADA: As sequências em tempo real nas *cutscenes* mantêm-se na PSP.

FLUIDEZ: A utilização das várias acções de Lara é muito fluida nesta versão PSP.

curvas os problemas de câmara não existem nestas sequências.

Das fases de natação não se poderá dizer o mesmo, pois com alguma facilidade perdemos a noção de onde estamos, mas felizmente que graficamente tudo correu pelo melhor com uma renderização decente da água e também dos múltiplos estilos (a nossa heroína utiliza bruços e crawl para as suas deslocações).

UMA CONVERSÃO BEM CONSEGUIDA DA CONGÉNERE DE PLAYSTATION 2.

Em termos gráficos este título é capaz de impressionar qualquer utilizador PSP. Existem alguns *bugs* desculpáveis, como algum arrastamento nas animações, mas a verdade é que o jogo causa impacto com cenários de dimensões assinaláveis e animações bem fluidas das personagens de jogo. Mesmo os cenários mais citadinos estão reproduzidos de forma brilhante, pormenor capaz de transformar *Legend* num dos melhores UMD lançados após *Liberty City Stories*.

O som está impecável para a PSP, apesar de ser quase que obrigatório utilizar uns auscultadores para um usufruto total da banda sonora e efeitos especiais (perdem-se inúmeros pormenores com o som a sair directamente da máquina). O poderio que consegue dar ao ritmo de jogo é significativo e mesmo sem os temas serem do melhor que já ouvimos na série, são geralmente congruentes com o cenário que temos de ultrapassar.

O grande contra de *Legend* recai mesmo na longevidade. Esta aventura termina-se em menos de dez horas e o apelo para recomeçar não é assim tão elevado.

Resumindo, *Tomb Raider: Legend* consegue transpor para a PSP toda a magia das versões de 128 bits. Graficamente está bastante evoluído e a jogabilidade funciona como que um tributo às origens da série. A Crystal Dynamics, equipa de desenvolvimento, está de parabéns.

PERSPECTIVA: Saltar destes postes é difícil sem o ângulo de câmara certo.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Tem todos os elementos da versão de PS2.
– Manchada pelos controlos.

GRÁFICOS
+ Tão luxuriantes como os de PlayStation 2.
– A fluidez consegue arrastar-se.

ÁUDIO
+ Excelente música e boas vozes.
– Ouvir sem auscultadores é complicado.

LONGEVIDADE
Curto, mas difícil. A frustração que causa impede-nos de perseverar durante muito tempo.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE
DEATH JR.

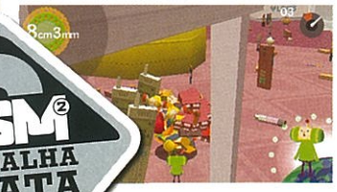
É PIOR QUE
GTA: LIBERTY CITY STORIES

Gostámos desta adaptação para PSP de *Legend*. A interface não se adaptou com muito brilhantismo aos botões da PSP, mas mesmo assim é excelente.

90

IMPORT-ANTE! *Katamari* apenas está disponível no Japão, mas não se preocupem. Os jogos japoneses funcionam nas PSP europeias, por isso podem importar.

NO AUGE Roubar brinquedos do quarto de uma criança é maldoso e prejudica o desenvolvimento do jovem. A culpa é toda vossa!



PSM2 MEDALHA PRATA

HORA DE PONTA: Esmagar lares com uma bola colorida? Já não falam da violência?

ILHAS E ILHOTAS

Em *Me & My Katamari* encontram uma série de pequenas ilhas. Nestas podem encontrar outro animal abandonado que precisa da vossa ajuda. Podem também consultar uma base de dados com todos os objectos que já apanharam com o Katamari – e são muitos –, comprar novas vestimentas para a personagem (ou mesmo mudar de protagonista, caso desbloqueiem novos) e muitas outras coisas. Se todos os jogos tivessem uma apresentação tão colorida e alegre como *Me & My Katamari*, o mundo seria um lugar melhor.

PERDIDOS: Todas as ilhas têm coisas para descobrir, algumas bem bizarras.

RÓTULO

INFO
Produtora: Namco
Editora: EA
Jogadores: 1-4
Cartão Memória: 154 KB

GAMEFAX
Viciante · Nipónico · Original · Difícil

DETALHES
- Atropelem pessoas e animais com uma bola.
- Suporte para quatro jogadores.
- Vejam os milhares de objectos coleccionáveis no livro de Katamari.

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"A música deste jogo inclui vozes de estrelas japonesas como Yui Asaka. Ui, ui."

ME & MY KATAMARI

Depois da PS2, *Katamari* rebola até à PSP, e o seu formato adequa-se na perfeição à portátil.

Antes de mais nada, um aviso – se ainda não jogaram *We Love Katamari*, da PS2, façam-no antes de se aproximarem de *Me & My Katamari*. Caso contrário, vão achá-lo incontrolável. ↑ e Ⓐ para rebolar em frente? ← e ⓡ para a esquerda e → mais ◎ para a direita? Porque não utilizar o D-Pad? Carregar duas vezes em ◎ e ← para dar uma volta de 180º? A explicação é simples: a produtora atribuiu as funções do analógico direito da PS2 aos botões dos símbolos da PSP, e se não jogaram *Katamari* na 128 bits não vão perceber o que se passa aqui. Mesmo após horas de jogo, e por muito familiarizados que se encontrem com o irmão mais velho de *My Katamari*, vão existir momentos em que se encontram encurralados numa esquina sem a possibilidade de se moverem.

Mas assim que dominarem os controlos, tudo corre bem – o King of Space encarregou-vos de rebolarem a vossa bola Katamari e usá-la para recolher árvores, pessoas, edifícios, elefantes... tudo e mais alguma coisa. Depois ele pegará nos vossos resultados e transformá-los-á em ilhas que servirão de lares para animais abandonados. Pois.

Mas adoramos. Quantos jogos vos deixam atropelar pinguins, barcos, transeuntes e casas com uma bola pegajosa? Os gritos de terror são cómicos e a música dá-nos vontade de dançar. Esqueçam o hip-hop, os guetos e tudo o resto. Estas são as faixas que muito dificilmente vos sairão da cabeça, com sons melódicos e alegres.

PEQUENO E GRANDE

Existe sempre um "mas", e o de *My Katamari* é a falta de variedade. O jogo tem tendência em fazer-vos repetir níveis, mas com bolas de tamanho diverso – se forem enormes podem absorver os edifícios, mas se forem mais pequenos apenas conseguirão apanhar o lixo das ruas. A perspectiva muda, é um facto, mas o nível não, e depois de visitarem o mesmo mundo pela enésima vez o aborrecimento instala-se. E é óbvio que a situação piora caso tenham jogado a versão de PS2. Sendo assim, não é um título que devam experimentar em longas sessões, mas se for disfrutado aos poucos torna-se muito mais agradável. É pena que assim seja, mas de qualquer modo *Me & My Katamari* é um jogo divertido e idiota que vos vai arrancar sorrisos e proporcionar horas de satisfação.

E não é esse o principal objectivo dos videojogos?

"QUANTOS JOGOS VOS DEIXAM REBOLAR POR CIMA DE PINGUINS?"

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Divertido, viciante e muito bem humorado.
– Os controlos são muito estranhos. Repetitivo.

GRÁFICOS
+ Coloridos, límpidos e de aspecto cartoon.
– A câmara pode causar problemas.

ÁUDIO
+ A música nos jogos deveria ser toda assim.
– Recusamos dizer algo de negativo a este respeito.

LONGEVIDADE
É estupidamente viciante e ainda tem suporte Wi-Fi, mas o carácter repetitivo pode roubar-lhe alguma vida.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE LEMMINGS
É PIOR QUE LUMINES

Me & My Katamari é muito divertido, mas acaba por sofrer com os controlos defeituosos e cenários repetitivos. Joguem-no em sessões curtas.

81

OS GUIAS OFICIAIS

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

PROMOÇÃO

PROMOÇÃO

~~€ 14,95~~

Agora

€ 9,95

PROMOÇÃO

G.T.A. San Andreas

Edição de Luxo
276 Páginas a Cores
Mapa desdobrável Grátis
Com os biscates e missões extra
A solução completa
Mesmo que já tenha terminado o jogo ainda há muito para descobrir
Leve o jogo muito além dos 100%

Gran Turismo 4

Edição de Luxo
292 Páginas a cores
Como desbloquear todas as pistas
Como adquirir os melhores carros
As melhores configurações para todas as pistas e corridas
Os 730 Carros desbloqueados
Técnicas de condução ao pormenor

SIMPLESMENTE ESSENCIAIS

SE NÃO ENCONTRAR À VENDA, ENCOMENDE DIRECTAMENTE. RECEBA JÁ EM SUA CASA. PORTES GRÁTIS

Recorte este cupão e envie com cheque ou vale postal à ordem de Goody SA para Remessa Livre Nº 16001 1951-970 Lisboa (Não necessita de selo)

Guia GTA SAN ANDREAS: € 9,95 **Guia GT4: € 9,95** **Guia GTA SAN ANDREAS + Guia GT4: € 14,90 (poupa 5 Euros)**

Assinale ✕ a sua opção

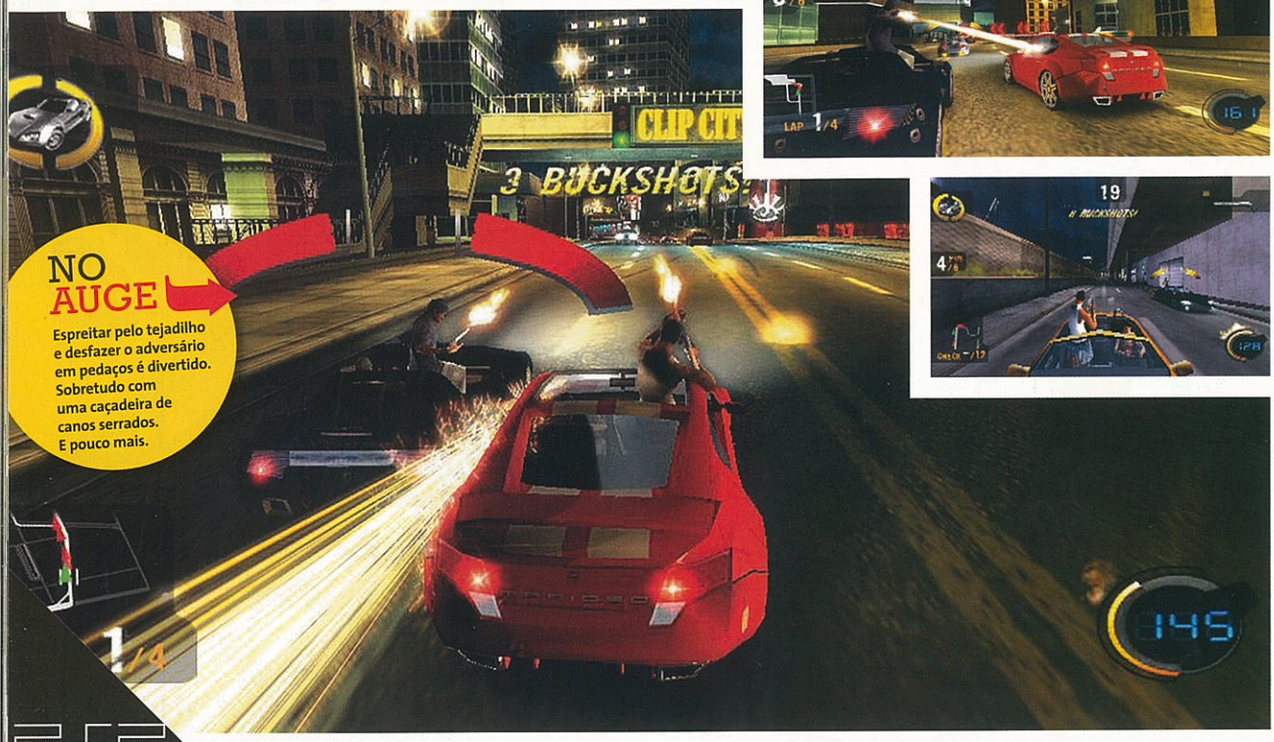
Nome _____ Morada _____

Código Postal _____ Telefone _____ E-mail _____

Nº Contribuinte _____ Cheque nº (à ordem de Goody SA) _____

ESCLARECIMENTOS: Telefone - 218 621 543 (Paula Canelha)

PSM48



NO AUGE Espreitar pelo tejadilho e desfazer o adversário em pedaços é divertido. Sobretudo com uma caçadeira de canos serrados. E pouco mais.

AUTOMÁTICO: A mira automática ajuda bastante e permite conduzir enquanto rebentamos inimigos.

O QUE SE FALA POR AÍ

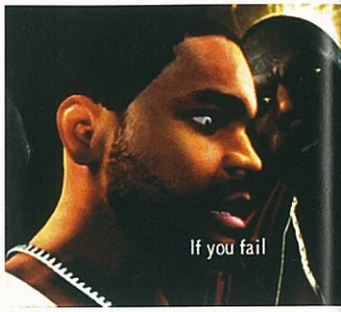
Não percebem a gíria "urbana" do jogo? Nós traduzimos para português correcto.

Linguagem típica do gueto:

'Tão, man? Tens trabalhinho: faz-te às ruas e representa aí a malta com esses manos das corridas. Mas há uma cena: não dá seres último. Se ficas a anhar, és ultrapassado. Tá-se bem? Depois liga."

Em português correcto:

"Como está? Tenho informações para si. Gostaria que transitasse pelas ruas e que competisse contra alguns pilotos. Mas tenha cautela, se obtiver o último lugar em todos os circuitos, será desclassificado. Percebeu tudo? Fico à espera do seu contacto."



PODIA REPETIR, SE FAZ FAVOR?: Os diálogos são ridículos e exagerados.

RÓTULO

STREET RIDERS

Este jogo de corridas pode ter matrícula nova, mas reconheceríamos esta má qualidade em qualquer lado.

INFO
Produtora: Virtuos
Editora: Ubisoft
Jogadores: 1-8
Cartão Memória: 180KB

GAMEFAX
Condução · Violento · Linear · Wi-Fi

DETALHES
- 66 missões e 14 modos de jogo diferentes.
- Lutem contra sete pessoas em Wi-Fi...
- ... ou criem uma equipa e joguem no modo Co-Op na rua.

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Larenz Tate, que faz a voz de Buck, apareceu em dois filmes vencedores de Óscares: *Ray* e *Crash*."

Não existem muitas razões para nos lembrarmos de *187 Ride or Die* para PS2 – este jogo de corridas com tiroteios era divertido apenas durante pouco tempo. E não vendeu muitos exemplares. Assim, é surpreendente que a Ubisoft o tenha transposto para a PSP e ainda mais estranho que o tenha piorado. E não pensem que nos enganam com o título novo.

Se alguma vez quiserem mostrar a grandeza do grafismo da PSP, não usem *Street Riders* como exemplo. Os gráficos recortados – com falhas que, por vezes, fazem a pista desaparecer por completo – fazem lembrar os primeiros tempos da PS One. São, sinceramente, pobres. E a acção decai de corridas vulgares para uma dose de monotonia. As pistas não tardam a convergir para um terreno baldio de indústrias. Destruir os adversários com a panóplia de armas disponíveis (desde Ak-47 até bazucas) é recompensador durante as primeiras incursões, mas depois dá-nos vontade de jogar *Pursuit Force*, só para limpar a sensação de vazio dos olhos (e também porque é muito melhor).

DÁ-NOS VONTADE DE JOGAR PURSUIT FORCE, SÓ PARA LIMPAR A SENSAÇÃO DE VAZIO NOS OLHOS.

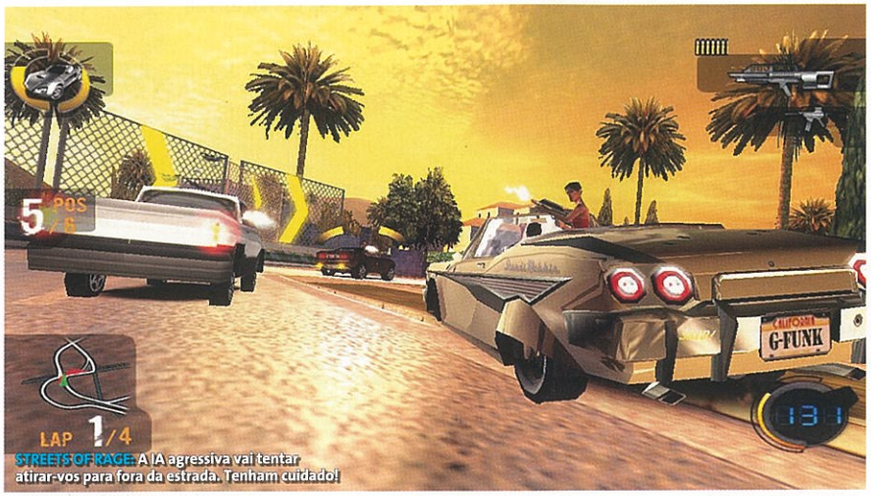
EM FÚRIA NAS RUAS

Felizmente, nem tudo em *Street Riders* se resume aos *drive-bys* monótonos. O jogo está dividido em várias secções; num momento estamos a ultrapassar polícias numa auto-estrada, desarmados, e de repente já estamos a fugir de um parque de estacionamento de vários pisos com um gang de rufias em fúria em cada um deles. Isto eleva imediatamente o interesse, desde o tédio até uma indiferença total.

O enredo parece ter sido escrito por alguém de meia-idade cuja única referência sobre cultura urbana é a lembrança do filme *Os Rapazes do Bairro* há muitos anos atrás.

Street Riders sofre de uma clara falta de ideias; por exemplo, as corridas têm rankings, mas de que servem se apenas cortar a meta em primeiro lugar nos permite avançar?

Esqueçam este jogo reciclado da PS2. Ficam melhor servidos com o original para PSP, *Pursuit Force*.



STREETS OF RAGE: A IA agressiva vai tentar atirar-vos para fora da estrada. Tenham cuidado!

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE	GRÁFICOS	ÁUDIO
+ Corridas cheias de acção e tiroteios. – Há muito melhor.	+ A condução não é muito má... – ...mas tudo o resto é péssimo.	+ Algumas músicas aceitáveis. – O diálogo é completamente idiota.

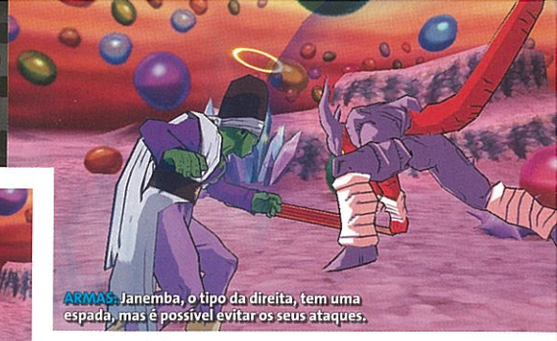
LONGEVIDADE
Muitas missões e a opção de jogo via Wi-Fi, mas o valor de repetição é ínfimo, dada a monotonia instalada.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE GRIPSHIFT
É PIOR QUE PURSUIT FORCE

Mais uma conversão PS2-PSP de um jogo que passou despercebido. Sendo este quase igual a um jogo de PS One, não vale a pena.

51

À CARGA!: Impulsionar os movimentos pode ter efeitos devastadores.



ARMAS: Janemba, o tipo da direita, tem uma espada, mas é possível evitar os seus ataques.

PSM2 MEDALHA BRONZE

PS2

RÓTULO

INFO

Produtora: Dimps
Editora: Atari
Jogadores: 1 – 2
Cartão Memória: 256 KB

GAMEFAX

Beat 'em up · Nipónico · Wi-Fi · Difícil

DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI

Son Goku e amigos estreiam-se na PSP com combates tão coloridos como as personagens.

KAME-A-ME-AAAAA!: Podem fazer ataques de raios para provocar graves danos.

Ao fim de 30 minutos a jogar este *beat 'em up*, fica-se confuso. A acção é simples, mas o enredo é dos mais intrincados desde a trilogia *Matrix*. Temos as clássicas batalhas do bem contra o mal, só que quando alguém morre, vai para o submundo, mas mantém-se vivo e procura as Bolas do Dragão, enquanto luta contra os alter-egos das pessoas que andam na Terra dos vivos.

Felizmente o jogo permite-nos saltar a história com o START, e passar às épicas batalhas. Como seria de esperar da série *Dragon Ball Z*, os gráficos são coloridos e as personagens em *cel shading* projectam-se do solo ao céu numa brilhante animação. As combos básicas (configuração com o ▢ e o △) estão muito bem concebidas e podem ser ajustadas emitindo um raio de energia (◎).

Tal como na versão de PS2, teremos de agachar, desviar e contrariar os movimentos do adversário, até o atingirmos com um golpe final. No entanto, a repetitividade instala-se, já que a acção nunca passa do mesmo.

Apesar de tudo, *Dragon Ball: SB* leva a nossa recomendação. Não fora a repetição e este seria um dos melhores *beat 'em ups* da PSP. Talvez para a próxima.

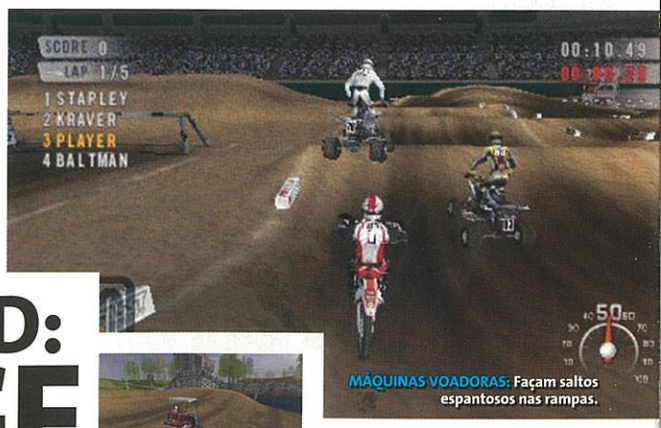
PSM2 VEREDICTO

Não é perfeito, mas os visuais estilizados e as lutas aguerridas valem a pena os euros pedidos. E graças à fácil configuração dos botões, é um jogo acessível.

71

ATÉ TRACTORES: A lista de veículos disponíveis é variada.

LATE SALTA LAMA: A excelente física agarra-vos à pista de forma realista.



MÁQUINAS VOADORAS: Façam saltos espantosos nas rampas.

PS2

RÓTULO

INFO

Produtora: Rainbow
Editora: THQ
Jogadores: 1 – 4
Cartão Memória: 125 KB

GAMEFAX

Corridas · Desporto EUA · Wi-Fi · Realista

MX VS ATV UNLEASHED: ON THE EDGE

Querem jogar uma conversão de um jogo de motocrosse mediano da PS2 que já viram vezes sem conta?

DESBLOQUEIA: Vençam corridas e desbloqueiem novas pistas.

Na PS2, esta série é um passeio divertido por rampas de lama acima e abaixo. A excitação de fazer um "Superman" a cem metros do chão e aterrar faz-nos sentir poderosos. Mas, na PSP, *MX vs ATV* estatela-se na lama.

On The Edge tem o visual e a jogabilidade do seu irmão da PS2, mas não há nada aqui que renove o interesse. Não existe um modo de carreira para percorrer; em vez disso, temos uma série de corridas fracturadas e provas de acrobacias de estilo livre, mas cada vez que queremos começar uma nova, somos obrigados a voltar ao menu principal. É verdade que também tem um modo Wi-Fi com provas que suportam quatro jogadores, mas isso não chega, precisamos de mais.

Tecnicamente *On The Edge* é uma soberba experiência e permite-nos conduzir moto 4 como um profissional, com um sistema eficaz de saltos e habilidades fáceis de executar, mas tudo isto já foi feito antes. Na PS2, é certo, mas essa versão é bastante superior à de PSP.

Na 128 bits a série tem sido capaz de evoluir, mas esta passagem para a portátil só por si não consegue despertar o nosso interesse. Novidades precisam-se.

PSM2 VEREDICTO

Não é horrível, mas não faz nada que nunca tenhamos visto antes. É uma exibição realista mas sem vida do motocrosse. Se já têm a versão de PS2, não vos deve interessar.

61

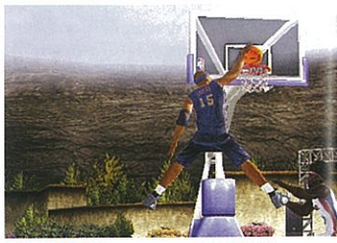
O CESTO É MEU: Entre vocês e o cesto só há um homem. Esfolem-no.

VIDA DE LUXO: Podem comprar equipamentos luxuosos para a vossa casa.

ATÉ ASSUSTA: Vejam como os jogadores parecem reais.

TRUQUES

Em *Ballers Rebound* interessa dar espectáculo, por isso terão de dominar a arte do Juice para derrotar os adversários. Mantenham um dos gatilhos pressionados, carreguem em ◎, ⊗ ou ⊡ e ficará disponível uma série de truques para executarem. O ⊗ permite fazer ressaltar a bola na tabela ou passá-la a um dos vossos colegas de equipa, o ◎ serve para corrigir os afundanços e encestar com um salto e o ⊡ desencadeia uma sequência de truques espantosos. Podem usar este arsenal para deixar o adversário com cara de estúpido e ganhar os torneios. Como em *FIFA Street*, mas melhor.


AFUNDANÇO: Carreguem o vosso Juice e afundem a bola com um arremesso potente.

NO AUGE
Depois de um cesto de três pontos, estão empolgados e fizeram um afundanço em frente ao adversário. É esta a beleza do basquetebol.

PSM2 MEDALHA BRONZE

EXIBICIONISTA: Podem afundar de quase todos os ângulos e fazer truques espectaculares.

RÓTULO

INFO
Produtora: Backbone
Editora: Midway
Jogadores: 1 – 2
Cartão Memória: 219 KB

GAMEFAX
Desporto EUA · Licença Oficial · Wi-Fi · Realista

DETALHES
- Personalizem o vosso jogador e entrem no torneio Rags to Riches.
- Comprem uma mansão, carro e até amigos.

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"O famoso jogador Kareem Abdul-Jabbar foi quem mais vezes ganhou o prémio Most Valuable Player da NBA – seis."

NBA BALLERS: REBOUND

O basquetebol estreia-se na portátil da Sony. Por entre dribles e afundanços, que tal se sairá?

Apesar de não ser um desporto de massas neste lado do Atlântico, os videojogos de basquetebol abundam. *NBA Ballers* para PS2 foi injustamente ignorado pelo público, mas ressaltou para a PSP e promete mais afundanços.

NBA Ballers: Rebound é uma versão encolhida do jogo de PS2, com um novo subtítulo. Os grandes atletas, desde Shaq e Stephon Marbury até Kobe Bryant, apresentam o mesmo detalhe e o jogo está recheado dos mesmos movimentos fluidos. E há novidades: um modo Wi-Fi e uma mão-cheia de minijogos apetecíveis. Quanto ao jogo principal, é consistente e permite-nos fazer exibições de humilhar o adversário. Preparem-se para o espicaçar, para fintar e, mais importante, aprender os movimentos com relativa facilidade. No entanto, se os lançamentos e os afundanços tivessem mais impacto, o jogo seria bastante mais compensador. Assim, parece-nos um peso-pluma.

ESPECTÁCULO

Apesar de ser divertido de jogar, ao fim de algum tempo percebemos que as partidas tendem a ser muito iguais e acabamos por repetir o mesmo tipo de movimentos consecutivamente. Os afundanços (⊡) são essenciais para conseguir passes fluidos e para encher a barra House (um movimento final que põe imediatamente fim ao jogo, seja a vossa pontuação boa ou má, à semelhança do famoso Gamebreaker da linha *Street* da EA), mas são todos muito iguais. Podem ajustá-los com o modificador Juice (pressionando os gatilhos), mas a diferença acaba por não ser muita. O mesmo se aplica aos afundanços; *Ballers Rebound* vai deixar-vos a gritar que viram o mesmo movimento duas vezes, apesar de terem carregado numa combinação diferente de botões.

No entanto, apesar de tudo o que foi dito, *Ballers Rebound* demostra bem o poder gráfico da portátil e a jogabilidade é tão boa como a da versão de PS2.

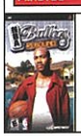
Mesmo que a liga de basquetebol americana nada vos diga, fazer cestos e afundanços é sempre divertido. Principalmente se o pudermos fazer em qualquer lado.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE	GRÁFICOS	ÁUDIO
+ Basquetebol fluido e compensador? – Igual à versão de PS2. Falta variedade.	+ Jogadores bem recriados e boas animações. – Os jogadores parecem ser guiados.	+ Uma banda sonora razoável. – Comentários repetitivos.

LONGEVIDADE
Escalar o modo de carreira intitulado Rags to Riches vai manter-vos ocupados durante muito tempo.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE NBA LIVE 06
É PIOR QUE NBA STREET SHOWDOWN


Um dos jogos de basquetebol mais completos da PSP, apenas frustrado pela falta de variedade. Excelentes gráficos e muitos torneios para conquistar.

78

Edições Atrasadas

 # 45 - MARÇO 2006

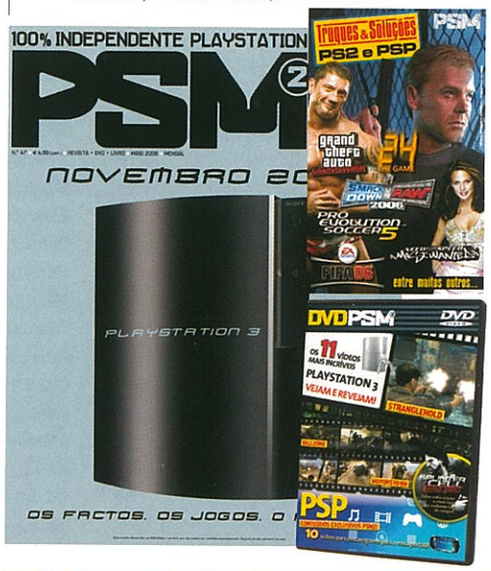
NOTÍCIAS
Sonic PS3; Fight Night Round 3; GTA: Liberty Cities Stories; Spy Hunter 3; PlayStation 3 Online; Buzz: The Big Quizz; Super Monkey Ball Adventure; Rainbow Six: Critical Hour; Street Fighter Alpha Anthology
ESPECIAIS
Medal of Honor: Airborne; MGS3 : Subsistence; The Godfather; Splinter Cell: Double Agent
ANÁLISES PSP
Pop: Revelations; King Kong; SOCOM 3: FireTeam Bravo; Lemmings; Exit; The Sims 2
ANÁLISES
24- The Game; Black; TOCA Race Driver 3; FIFA Street 2; Mark Ecko's Getting Up; Onimusha: Dawn of Dreams; Castlevania: Curse of Darkness; Harvest Moon; Urban Reign; Gauntlet: Seven Sorrows; Torino 2006; Kaido Racer; Codenam KID
NO DVD
DVD DUPLO: LADO A
Novidades: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots; Metal Gear Solid 3: Subsistance; Metal Gear ACID 2
Novidades: Hitman: Blooad Money; Final Fantasy XII; Mark Ecko's Getting up; Disgaea 2; Crazy Frog Racer; Pac-Man World Rally; Urban Reign; Gauntlet: Seven Sorrows; Magna Carta; Shinobido Imashime; Ski Alpin 2006; Devil Kings; Kaido Racer
PSP: POP: Revelations; Tokobot
PlayStation 3: Test Drive Unlimited; Alone in The Dark
Extras: America's Army: Rise of a Soldier; 50 Cent Bulletproof: Entrevista com Tony Vayo
DVD DUPLO: LADO B
Conteúdos PSP: 50 Wallpapers; Vídeos ; Saves
Software Vídeo: PSP Video 9; PSP Ware; PSP Video Express

 # 46 - ABRIL 2006

NOTÍCIAS
Superman Returns; PlatStation 3; Hitman: Blood Money; GTA: Liberty City Stories; Stranglehold
ESPECIAIS
Final Fantasy XII; Tomb Raider Legend; X-Men 3; Kingdom Hearts 2
ANÁLISES PS2
O Padrinho; Driver: Paralell Lines; Commandos Strike Force; Fight Night Round 3; Psychonauts; Outrun 2006: Coast 2 Coast; Drakengard 2; Metal Slug 5; Devil Kings; Flow; Jacked; Zathura; Ape Escape 3; Pac-Man World 3; Sega Classics Collection.
ANÁLISES PSP
Football Manager: Handheld; 007: From Russia with love; Tales of Eternia; Outrun 2006; FIFA Street 2; Talkman; Dead to Rights: Reckoning; Street Fighter Alpha 3 Max; Tokobot; Infected
NO DVD
PSP: Mega Man Maverick Hunter X; Field Commander
Novidades Final Fantasy XII; Driver: Paralell Lines; Final Fight:Streetwise; Black; Rule of Rose; Phantasy Star Universe; Sonic Riders; The Godfather; Project Zero 3: The Tormented; Commandos:Strike Force; Grandia III; Xenosaga: Episode 3; Mobile Suit Saga
PS3 Fight Night Round 3; Lost Planet; Prey; Rumble Roses XX
Extras Ico

 # 47 - MAIO 2006

NOTÍCIAS
God of War 2; Scarface; Ghost Recon: Aw; Wining Eleven 10; Mortal Kombat Armageddon; O Código Da Vinci
ESPECIAIS
PlayStation 3; Stranglehold; Lego Star Wars 2; FIFA World Cup
ANTEVISÃO
Rogue Galaxy; Urban Chãos: Riot Response; Tourist Trophy
ANÁLISES PS2
Tomb Raider Legend; Dragon Quest; Guitar Hero; SOCOM 3; Buzz: O Grande Quiz; SingStar Rocks!; PES Management; Full Spectrum Warrior: TH; Sonic Riders; Trapt; Project Zero 3; Rampage; The Plan; Ford Racing 3; Taito Legends 2
ANÁLISES PSP
Daxter; Splinter Cell Essentials; Fight Night Round 3; Worms: Open Warfare; Midway Arcade Treasures; Kolooms
NO DVD
Novidades Tourist Trophy; Broken Sword: Angel of Death; S plinter Cell: Double Agent; Rogue Galaxy; The Regiment; The Plan; Disgaea 2; 25 to Life; Fight Night Round 3; Sonic Riders; Fifa Street 2; Drakengard 2; Zathura; Superman Returns; Tomb Raider Legend.
PSP Untold Legends: The Warrior's Code; Metal Gear Experience; Silent Hill Experience; Field Commander; Fight Night Round 3; Megaman Maverick Hunter; Metal Gear Solid 4; MotorStorm; Killzone; Intro PSM2
PS3 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots; Stranglehold; Killzone; MotorStorm; Heavenly Sword; Tekken; Warhawk; Resistance: Fall of Man; Killing Day; Alone in the Dark; Resident Evil 5
LIVRO: TRUQUES E SOLUÇÕES PS2 E PSP
Grand Theft Auto: Liberty City Stories; 24: The Game; Smack Down VS Raw 2006; Pro Evolution Soccer 5; FIFA 06; Need For Speed Most Wanted, e muitos mais...



SÓ PARA COLECCIONADORES

NÚMEROS ATRASADOS (INCLUINDO OS DVDs)

ASSINALE COM UM X OS EXEMPLARES PRETENDIDOS: (E = ESGOTADO)

CADA EXEMPLAR €4,99 + PORTES DE ENVIO (1 REVISTA €1,10; 2 A 4 REVISTAS €2,38)
NOTA: CASO PRETENDA MAIS DE 4 REVISTAS, POR FAVOR TELEFONE PARA O NÚMERO 218 621 530

- ☐ **Nº 38 AGOSTO 2005** OFERTA DE DVD
- ☐ **Nº 39 SETEMBRO 2005** OFERTA DE DVD
- ☐ **Nº 40 OUTUBRO 2005** OFERTA DE DVD
- ☐ **Nº 41 NOVEMBRO 2005** OFERTA DE DVD

Nº 42 DEZ. 2005 OFERTA DE DVD

Nº 43 JAN. 2006 OFERTA DE DVD

Nº 44 FEV. 2006 OFERTA DE DVD

Nº 45 MARÇO 2006 OFERTA DE DVD DUPLO

Nº 46 ABRIL 2006 OFERTA DE DVD

Nº 47 MAIO 2006 OFERTA DE DVD + LIVRO TRUQUES E DICAS

RECORTE OU FOTOCOPIE ESTE CUPÃO E ENVIE PARA: REMESSA LIVRE N.º 16001- 1951-970 LISBOA (NÃO NECESSITA DE SELO) NÃO SE ENVIAM REVISTAS À COBRANÇA

NOME: _____

MORADA: _____ CÓDIGO POSTAL: _____

TELEFONE: _____ E-MAIL: _____

N.º CONTRIBUINTE (OBRIGATÓRIO): _____ CHEQUE Nº: (à ordem de GOODY S.A.) _____

PARA ESCLARECIMENTOS ADICIONAIS CONTACTAR TEL: 21 862 15 30 (TÂNIA RODRIGUES)

GUIA PSM2

O VOSSO GUIA PARA AS ANÁLISES DA PSM2 ACTUALIZADO TODOS OS MESES

O guia das análises actualizado mensalmente para não se esquecerem dos jogos que mais valem a pena. O melhor conselheiro para as vossas compras!

ACÇÃO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
50 CENT: BULLETPROOF	VIVENDI	44	48%
ASTRO BOY	SEGA	36	69%
ALIEN HOMINID	ZOO DIGITAL	36	74%
ALTER ECHO	THQ	17	66%
BAD BOYS 2	EMPIRE	24	51%
BATMAN BEGINS	EA	39	41%
BATMAN: RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	20	43%
BATTLE ENGINE AQUILA	ATARI	7	78%
BEATDOWN: FISTS OF VENGEANCE	CAPCOM	41%	54%
BIG GAME HUNTER	ACTIVISION	26	72%
BLADE 2	ACTIVISION	5	51%
BLOODRAYNE 2	MAJESCO	38	39%
CATWOMAN	EA	28	77%
CHAOS LEGION	CAPCOM	15	86%
CHAOS LEGION (NTSC)	CAPCOM	12	86%
CHARLIE'S ANGELS	UBISOFT	15	14%
CONFLICT: GLOBAL STORM	EIDOS	42	78%
CONFLICT: DESERT STORM	SCI	4	78%
CONFLICT: DESERT STORM 2	SCI	15	88%
CONFLICT: VIETNAM	SCI	29	76%
CONTRA: SHATTERED SOLDIER	KONAMI	7	73%
CRIME LIFE: GANG WARS	HOTHOUSE	44	70%
CURSE: THE EYE OF ISIS	WANADOO	20	24%
CY GIRLS	KONAMI	26	74%
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	14	70%
DEATH BY DEGREES	SONY	34	69%
DEFENDER	MIDWAY	7	76%
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	9	72%
DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING	CAPCOM	34	93%
DRIV3R	ATARI	26	79%
DRIVER: PARALLEL LINES	ATARI	46	79%
DEVIL KINGS	CAPCOM	46	64%
FANTASTIC 4	ACTIVISION	39	65%
FIREFIGHTER F.D.18	KONAMI	25	76%
GHOST RECON	UBISOFT	7	65%
GHOST RECON 2	UBISOFT	32	63%
GUNGRAVE	SEGA	7	68%
GUNGRAVE OD	PLAY IT	40	71%
GOD OF WAR	SONY	37	95%
HARDWARE ONLINE ARENA	SCEE	17	62%
HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN	EA	26	78%
HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	29	53%
HITMAN: CONTRACTS	EIDOS	24	90%
JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	21	88%
KILLER 7	CAPCOM	38	85%
KING ARTHUR	KONAMI	32	37%
KING KONG	UBISOFT	43	80%
KNIGHT RIDER 2	KOCH MEDIA	32	21%
LETHAL SKIES 2	BIGBEN	24	68%
MAFIA	TAKE 2 INTERACTIVE	22	71%
MALICE	ENVOLVED	27	60%
MANHUNT	TAKE 2	19	87%
MEN IN BLACK: ALIEN ESCAPE	ATARI	3	42%
METAL SLUG 3	SNK	31	79%
MIAMI VICE	DAVILEX	33	13%
MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS	MIDWAY	41	82%
NANOBREAKER	KONAMI	34	59%
NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER	KOEI	17	63%
NEO CONTRA	KONAMI	34	75%
NINJA ASSAULT	SCEE	4	68%
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	CAPCOM	26	92%
O SENHOR DOS ANÉIS: AS DUAS TORRES	EA	6	76%
O SENHOR DOS ANÉIS: O REGRESSO DO REI	EA	19	84%
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	MIDWAY	28	86%
PREDATOR: CONCRETE JUNGLE	VIVENDI	38	58%
RATCHET GLADIATOR	SONY	42	85%
RED NINJA: END OF HONOUR	VIVENDI	36	73%
REIGN OF FIRE	BAM! ENTERTAINMENT	7	71%
RESIDENT EVIL 4	CAPCOM	41	99%
RISE TO HONOR	SONY	23	71%
ROADKILL	MIDWAY	19	68%
SAMURAI	BAM! ENTERTAINMENT	2	74%
SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	SEGA	27	59%
SAMURAI WARRIORS	KOEI	28	81%
SAMURAI WARRIORS XTREME LEGENDS	KOEI	34	66%
SAMURAI WESTERN	ATLUS	40	79%
SECOND SIGHT	FREE RADICAL	28	90%
SEVEN SAMURAI 20XX	SEGA	25	33%
SHADOW OF ROME	CAPCOM	33	85%
SHELLSHOCK: NAM '67	EIDOS	27	71%
SOCOM: US NAVY SEALS	SCEE	7	82%
SOCOM: US NAVY SEALS 2	SCEE	20	90%
SOCOM: US NAVY SEALS 3	SCEE	47	78%
SPARTAN TOTAL WARRIOR	SEGA	41	88%
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	27	83%
STAR WARS: BATTLEFRONT	ACTIVISION	29	77%
STARWARS: BATTLEFRONT 2	ACTIVISION	43	80%
SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS	ATARI	6	48%
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	VIVENDI	18	82%
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	SCEE	26	75%
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	KONAMI	23	56%
TM NINJA TURLES 2: BATTLE NEXUS	KONAMI	33	23%
TENCHU: FATAL SHADOWS	K2	38	68%
TERMINATOR: DAWN OF FATE	ATARI	5	49%
TERMINATOR 3: REDEMPTION	ATARI	30	66%
THE FELLOWSHIP OF THE RING	VIVENDI UNIVERSAL	7	70%
THE PLAN	MIDAS	47	48%
THE PUNISHER	THQ	35	82%
THE HAUNTED MANSION	TDK MEDIACTIVE	22	70%
THE HULK	VIVENDI	14	70%
THE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION	VIVENDI	40	88%
THE MARK OF KRI	SCEE	9	74%
THE SCORPION KING	VIVENDI UNIVERSAL	7	23%
THE SUFFERING	MIDWAY	23	86%
THE SUFFERING 2: TIES THAT BIND	MIDWAY	41	73%
THE WARRIORS	ROCKSTAR	42	87%
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	ACTIVISION	18	90%
TRUE CRIME: NEW YORK CITY	ACTIVISION	43	69%
TOTAL OVERDOSE	EIDOS	41	90%
URBAN REIGN	NAMCO	45	78%
VIEWTIFUL JOE	CAPCOM	31	88%
VIEWTIFUL JOE 2	CAPCOM	33	85%
WITHOUT WARNING	CAPCOM	42	49%
X-MEN 2: WOLVERINE´S REVENGE	GENEPOOL	12	75%
ZOE: THE 2ND RUNNER	KONAMI	16	79%

ACÇÃO/AVENTURA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
24: THE GAME	SONY	45	80%
A DOG'S LIFE	SONY	19	55%
ALTERED BEAST	SEGA	36	40%
ALIAS	ACCLAIM	23	79%
APE ESCAPE 2	SCEE	7	80%
BEYOND GOOD & EVIL	UBISOFT	18	82%
BLOODRAYNE	MAJESCO	12	67%
BLOOD WILL TELL	SEGA	34	60%
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	VIVENDI	17	74%
CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS	KONAMI	45	64%
CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE	KONAMI	20	85%
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	13	59%
CHRONICLES OF NARNIA	BUENA VISTA	43	67%
COLD FEAR	UBISOFT	35	83%
CONSTANTINE	SCI	35	60%
CROUCHING TIGER: HIDDEN DRAGON	UBISOFT	20	35%
DARK ANGEL	VIVENDI UNIVERSAL	11	45%
DESTROY ALL HUMANS	THQ	38	83%
DISNEY'S STITCH: EXPERIMENT 626	DISNEY	4	64%
ENTER THE MATRIX	ATARI	13	81%
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	14	68%
EVIL DEAD: REGENERATION	THQ	44	47%
FATAL FRAME 2 (NTSC)	TECMO	21	82%
FINDING NEMO	THQ	17	71%
FORBIDDEN SIREN (NTSC)	SONY	20	80%
FREEDOM FIGHTERS	EA	16	92%
GAUNTLET: SEVEN SORROWS	MIDWAY	45	40%
GENJI	SONY	42	70%
GHOSTHUNTER	SONY	19	70%
GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX	ATARI	37	47%
GLASS ROSE	CAPCOM	24	57%
GTA: SAN ANDREAS	TAKE TWO	30	99%
GTA: VICE CITY	ROCKSTAR	6	97%
GUN	ACTIVISION	43	88%
HARRY POTTER E A CÂMARA DOS SEGREDOS	EA	7	65%
HARRY POTTER E O CÁLICE DE FOGO	EA	43	78%
HAUNTING GROUND	CAPCOM	37	78%
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	EIDOS	5	89%
INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB	ACTIVISION	15	80%
JAK 2: RENEGADE	SONY	16	93%
JAK 3	SONY	30	91%
KILL.SWITCH (NTSC)	SONY	20	78%
LARA CROFT TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	EIDOS	14	77%
LARA CROFT TOMB RAIDER LEGENDS	EIDOS	47	90%
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	EIDOS	20	79%
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	4	70%
LEGO STARWARS	EIDOS	36	78%
LEMONY SNICKET'S	ACTIVISION	33	55%
MADAGASCAR	ACTIVISION	40	56%
MARC ECKO'S GETTING UP	ATARI	45	88%
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	ROCKSTAR	21	65%
MERCENARIES	LUCASARTS	32	88%
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	KONAMI	33	97%
MINORITY REPORT	ACTIVISION	7	60%
MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA	ATARI	20	59%
O PADRINHO	EA	46	75%
OBSCURE	ATARI	29	80%
ONIMUSHA 2	CAPCOM	4	89%
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	CAPCOM	24	91%
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS	CAPCOM	45	89%
PIGLET'S BIG GAME	TAKE 2	15	60%
PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES	OXYGEN	40	53%
PRIMAL	SCEE	9	79%
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	UBISOFT	19	87%
PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	UBISOFT	31	90 %
PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES	UBISOFT	44	77%
PRISONER OF WAR	CODEMASTERS	1	73%
PROJECT ZERO	TECMO	3	80%
PROJECT ZERO 3: THE TORMENTED	TECMO	47	79%
RATCHET & CLANK 3	SONY	30	94%
RED DEAD REVOLVER	ROCKSTAR	25	86%
RESIDENT EVIL OUTBREAK (NTSC)	CAPCOM	21	86%
RESIDENT EVIL OUTBREAK: FILE 2	CAPCOM	32	71%
ROGUE OPS	KEMCO	22	38%
RTX RED ROCK	LUCASARTS	14	55%
SHADOW OF THE COLOSSUS	SCEI	44	94%
SHINOBI	SEGA	7	75%
SILENT HILL 2: THE DIRECTOR'S CUT	KONAMI	9	88%
SILENT HILL 3	KONAMI	12	87%
SILENT HILL 4: THE ROOM	KONAMI	28	74%
SOS: THE FINAL ESCAPE	AGETEC	9	81%
SPIDER-MAN: THE MOVIE	ACTIVISION	7	70%
SPLINTER CELL	UBISOFT	10	91%
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	UBISOFT	26	88%
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	UBISOFT	35	90%
STAR WARS EP. III REVENGE OF THE SITH	LUCASARTS	37	60%
STOLEN	HIP INTERACTIVE	37	38%
TENCHU: WRATH OF HEAVEN	ACTIVISION	10	70%
THE GETAWAY	SCEE	7	78%
THE GETAWAY: BLACK MONDAY	SONY	30	79%
THE GREAT ESCAPE	SCI	15	73%
THE HOBBIT	VIVENDI UNIVERSAL	19	52%
THE INCREDIBLES	HEAVY IRON	32	72%
THE INCREDIBLES: ROTU	HEAVY IRON	44	50%
THE MATRIX: PATH OF NEO	ATARI	43	81%
THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS	CAPCOM	41	61%
THE SIMPSONS: HIT & RUN	VIVENDI	18	77%
THE THING	VIVENDI	4	83%
TRANSFORMERS	ATARI	24	84%
UNDER THE SKIN	CAPCOM	33	70%
ULTIMATE SPIDER-MAN	ACTIVISION	42	79%
VAN HELSING	VU GAMES	24	67%
X-FILES: RESIST OR SERVE	VIVENDI	27	65%

ARCADA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BUZZ! QUIZ MUSICAL	SONY	42	84%

BUZZ! O GRANDE QUIZ	SONY	47	81%
EYETOY: PLAY	SCEE	14	82%
EYETOY: PLAY 2	SONY	31	75%
EYETOY: PLAY 3	SONY	43	70%
EYE TOY: MONKEY MANIA	SONY	35	69%
FLIPNIC	UBISOFT	21	76%
GET ON DA MIC	EIDOS	31	49%
GRADIUS V	KONAMI	27	83%
FIGHT NIGHT ROUND 2	EA	36	89%
METAL SLUG 5	EA	46	54%
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	21	48%
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	MIDWAY	31	71%
MIDWAY ARCADE TREASURES 3	MIDWAY	41	12%
RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION	MIDWAY	47	47%
RIBBIT KING	ATARI	31	22%
SEGA SUPERSTARS	SEGA	31	80%
SILENT SCOPE 3	KONAMI	7	54%
SINGSTAR	SONY	24	80%
SINGSTAR PARTY	SONY	31	85%
SINGSTAR POPWORLD	SONY	37	70%
SINGSTAR ROCKS	SONY	47	80%
SINGSTAR 80S	SONY	43	81%
SUPER MONKEY BALL DELUXE	SEGA	40	83%
SONIC MEGA COLLECTION PLUS	SEGA	33	69%
SPYTOY	SONY	41	65%
TAITO LEGENDS 2	TAITO	47	68%
TIME CRISIS 3	NAMCO	16	82%
VIRTUA COP: ELITE EDITION	ACCLAIM	7	44%

AVENTURA

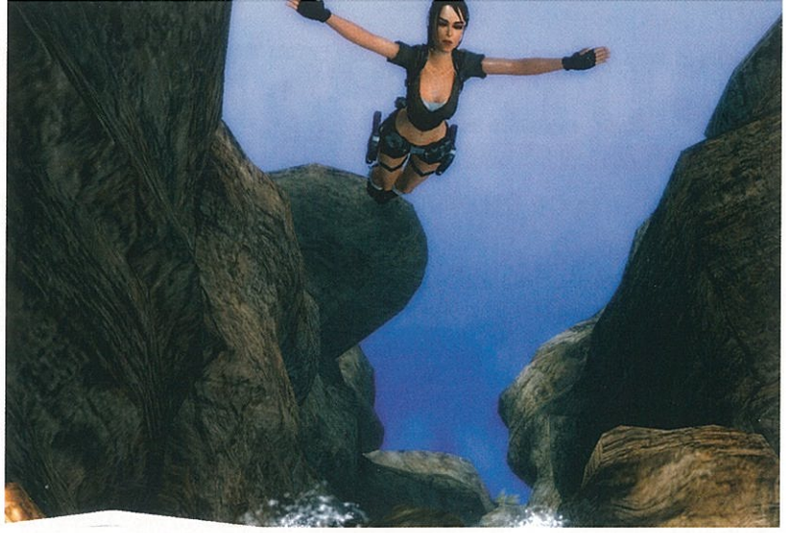
Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON	THQ	18	87%
CRIMSON TEARS	CAPCOM	27	74%
EVERBLUE 2	CAPCOM	10	56%
FAHRENHEIT	ATARI	41	87%
GREGORY HORROR SHOW: SOUL COLLECTOR	CAPCOM	18	70%
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE	VU GAMES	30	80%
SCOOBY DOO: MISTERY MAYHEM	THQ	25	51%
SYBERIA	VIVENDI	13	67%
TAZ: WANTED	ATARI	5	70%

BEAT 'EM UP

JOGO	EDITORA	EDIÇÃO	PONTUAÇÃO
BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME	EIDOS	18	45%
BACKYARD WRESTLING 2: T.G.T.N.	EIDOS	31	46%
BARBARIAN	TITUS	2	66%
BLOODY ROAR 4	KONAMI	19	68%
BUJINGAI	TAITO	23	62%
CAPCOM FIGHTING JAM	CAPCOM	33	53%
CELEBRITY DEATHMATCH	TAKE 2 INTERACTIVE	19	33%
COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM	KOEI	40	51%
DEF JAM VENDETTA	EA	12	75%
DEF JAM: FIGHT FOR NY	EA	29	86%
DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2	ATARI	18	81%
DRAGONBALL Z: BUDOKAI 3	ATARI	31	83%
DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI	ATARI	42	84%
DINASTY WARRIORS 4: EMPIRES	KOEI	29	70%
DYNASTY WARRIORS 4: XTREME LEGENDS	KOEI	23	70%
FIGHT CLUB	VIVENDI	34	19%
GUILTY GEAR X2	BIG BEN INTERACTIVE	11	84%
GUILTY GEAR X2: RELOAD	ZOO DIGITAL	32	66%
HYPER STREET FIGHTER 2	CAPCOM	24	89%
JO JO'S BIZARRE ADVENTURE	CAPCOM	5	55%
KING OF FIGHTERS 2000/2001	SNK	31	73%
KING OF FIGHTERS 2002	IGNITION	39	58%
KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT	IGNITION	36	79%
LEGENDS OF WRESTLING 2	ACCLAIM	9	68%
MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS	EA	42	41%
MARVEL VS CAPCOM 2	CAPCOM	6	84%
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	7	85%
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	MIDWAY	30	85%
NIGHTSHADE	SEGA	22	73%
ONIMUSHA: BLADE WARRIORS	CAPCOM	21	75%
PRIDE FC	THQ	11	75%
ROCKY	RAGE	6	84%
RUMBLE ROSES	KONAMI	34	69%
SHREK SUPER SLAM	ACTIVISION	44	70%
SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING	ACCLAIM	26	72%
SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS	SNK	34	78%
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	16	93%
SOUL CALIBUR III	SONY	42	96%
SPAWN: ARMAGEDDON	EA	23	69%
SUPER FARM	IGNITION	19	60%
TEKKEN 4	SCEE	4	90%
TEKKEN 5	SCEE	37	91%
UFC: SUDDEN IMPACT	TAKE 2	27	70%
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	12	87%
WAR OF THE MONSTERS	SCEE	10	69%
WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN	THQ	21	88%
WWE: SMACKDOWN! VS. RAW	THQ	31	85%
WWE: SMACKDOWN VS RAW 2006	THQ	42	86%

CORRIDAS

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
187 RIDE OR DIE	UBISOFT	41	72%
4X4 EVOLUTION 2	TAKE 2 INTERACTIVE	7	36%
ATV QUAD POWER RACING 2	ACCLAIM	10	68%
ATV OFFROAD FURY 3	SOUTHPEAK	43	74%
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	5	80%
BEN HUR	MICROIDS	10	42%
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE	7	79%
BIG MUTHA TRUCKERS: TRUCK ME HARDER	EMPRIRE	40	52%
BOMBERMAN KART	KONAMI	17	51%
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	ACCLAIM	5	91%
BURNOUT 3 : TAKEDOWN	EA	28	94%
BURNOUT REVENGE	EA	40	94%
CEL DAMAGE	PLAY IT	13	50%
CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS	THQ	2	55%
COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	6	88%
COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	16	92%
COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	29	88%
COMBAT ELITE : WWII PARATROOPERS	ACCLAIM	28	72%
CRASH NITRO KART	VIVENDI	19	68%
CRASH 'N' BURN	CLIMAX	32	46%
CRASH TAG TEAM RACING	RADICAL	44	74%
DAKAR 2	ACCLAIM	11	50%
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY	21	42%
DRIVEN TO DESTRUCTION	ATARI	31	65%
ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING	KONAMI	37	77%
F1 2002	EA	1	84%
FERRARI F355 CHALLENGE	SCEE	4	67%
FLATOUT	EMPIRE	31	77%
FORD RACING	EMPIRE	19	62%
FORD RACING 3	EMPIRE	31	34%
FORD STREET RACING	EMPIRE	47	68%
FORMULA ONE 2002	SCEE	6	68%
FORMULA ONE 2003	SCEE	15	77%
FORMULA ONE 2004	SCEE	28	65%
FORMULA ONE 2005	SCEE	38	83%
FREAKY FLYERS	MIDWAY	18	77%
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	7	85%
GRAND TOUR RACING GT-R 400	MIDAS	27	53%
GRAN TURISMO 4	SONY	33	97%
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE (NTSC)	SONY	21	83%
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE (PAL)	SONY	25	83%
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA	SCEE	2	79%
GROOVE RIDER	PLAY IT	21	52%
GUMBALL 3000	SCI	6	73%
JAK X	SONY	42	84%
INDYCAR SERIES	CODEMASTERS	13	49%
INDYCAR SERIES 2005	METRO 3D	29	63%
ISLE OF MAN TT SUPERBIKES	JESTER	29	59%
L.A. RUSH	MIDWAY	41	75%



LE TOUR DE FRANCE: CENTENARY EDITION	KONAMI	14	71%
MASHED	EMPIRE INTERACTIVE	27	79%
MASHED: FULLY LOADED	SUPERSONIC	37	70%
MASTER RALLYE	MICROIDS	1	55%
MICRO MACHINES	ATARI	7	59%
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	13	80%
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION	ROCKSTAR	36	91%
MOTO GP 3	SCEE	11	74%
MOTO GP 4	SCEE	38	78%
MOTORSIEGE: WARRIORS OF PRIMETIME	PLAY IT	19	39%
MTX MOTOTRAX	ACTIVISION	25	79%
MX SUPERFLY	THQ	4	72%
MX VS ATV: UNLEASHED	THQ	36	78%
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	EA	5	88%
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA	19	86%
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA	30	87%
NFS: MOST WANTED	EA	42	80%
OUTRUN: COAST 2 COAST	SEGA	46	89%
R: RACING EVOLUTION (NTSC)	NAMCO	21	37%
RALLY CHAMPIONSHIP	SCI	1	56%
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	ACTIVISION	6	68%
RICHARD BURNS RALLY	SCI	27	66%
RIDING SPIRITS	BAM!	4	70%
RIDING SPIRITS 2	CAPCOM	26	48%
S.C.A.R.	LAGO	38	50%
SHOX	EA	5	61%
SMASH CARS	METRO 3D	15	54%
SPEED KINGS	ACCLAIM	13	55%
SONIC RIDERS	SEGA	47	57%
SPY HUNTER 2	MIDWAY	22	67%
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	14	77%
STUNTMAN	ATARI	3	74%
STREET RACING SYNDICATE	CODEMASTERS	37	62%
SX SUPERSTAR	ACCLAIM	14	53%
THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST	EIDOS	16	51%
THE KING OF ROUTE 66	SEGA	17	44%
TOCA RACE DRIVER	CODEMASTERS	3	82%
TOCA RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	29	90%
TOCA RACE DRIVER 3	CODEMASTERS	45	90%
TOTAL IMMERSON RACING	EMPIRE INTERACTIVE	7	74%
TT SUPERBIKES	JESTER	38	41%
V-RALLY 3	ATARI	1	81%
WRC II EXTREME	SCEE	6	85%
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP III	SONY	18	89%
WRC 4	SONY	30	87%
WRC: RALLY EVOLVED	SONY	42	89%
XGRA	ACCLAIM	16	75%

DESPORTO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
AGASSI TENNIS GENERATION	DREAMCATCHER	23	42%
AGRESSIVE INLINE	ACCLAIM	1	83%
ATENAS 2004	SONY	26	70%
ATV: OFF ROAD FURY 2	THQ	16	73%
BOMBERMAN HARDBALL	UBISOFT	40	60%
BMX XXX	ACCLAIM	7	58%
CENTRE COURT: HARD HITTER 2	MIDAS	16	78%
CLUB FOOTBALL	CODEMASTERS	18	61%
CLUB FOOTBALL 2005	CODEMASTERS	31	67%
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	ACTIVISION	16	78%
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	22	80%
ESPN NBA 2NIGHT 2002	KONAMI	1	72%
ESPN NFL 2K5	TAKE TWO	34	83%
ESPN NHL 2K5	TAKE TWO	34	82%
ESPN NHL HOCKEY	SEGA	20	78%
EVERYBODY'S GOLF	SONY	41	87%
EVOLUTION SKATEBOARDING	KONAMI	10	54%
EVOLUTION SNOWBOARDING	KONAMI	10	43%
EYE TOY: ANTIGRAV	SONY	38	66%
FIFA 2003	EA	5	81%
FIFA 2004	EA	18	86%
FIFA FOOTBALL 2005	EA	29	89%
FIFA 2006	EA	41	80%
FIFA STREET	EA	34	79%
FIFA STREET 2	EA	45	81%
FIGHT NIGHT 2004	EA	24	88%
FIGHT NIGHT ROUND 2	EA	36	89%
FIGHT NIGHT ROUND 3	EA	46	87%
FOOTBALL MANIA	SILICON DREAMS/EA	6	24%
FREEKSTYLE	EA	2	59%
GALLOP RACER 2	ZOO DIGITAL	35	34%
GRAVITY GAMES BIKE: STREET. VERT. DIRT	KONAMI	5	48%
HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP	EA	19	65%
INTERNATIONAL CUE CLUB	MIDAS INTERACTIVE	1	56%
ISS 3	KONAMI	10	78%
ISTO É FUTEBOL 2003	SCEE	5	72%
ISTO É FUTEBOL 2004	SCEE	23	75%
ISTO É FUTEBOL 2005	SONY	31	68%
KELLY SLATER'S PRO SURFER	ACTIVISION	4	70%
MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2	ACTIVISION	3	77%
MX UNLEASHED	THQ	24	75%
NBA 2K3	ATARI	11	70%
NBA BALLERS	MIDWAY	29	82%
NBA JAM	ACCLAIM	18	77%
NBA LIVE 2003	EA	7	82%
NBA LIVE 2004	EA	18	84%
NBA LIVE 2005	EA	30	86%
NBA STREET VOL. 2	EA	11	85%
NBA STREET V3	EA	34	90%
NEXT GENERATION TENNIS	WANADOO	2	61%
NEXT GENERATION TENNIS 2003	WANADOO	14	55%
NFL 2K3	ATARI	11	78%
NFL STREET	EA	23	64%
NFL STREET 2	EA	36	55%
NHL 2003	EA	5	69%
NHL HITZ 2003	MIDWAY	5	80%
OUTLAW GOLF 2	HYPNOTIX	32	78%
PERFECT ACE PRO TENNIS	OXYGEN INTERACTIVE	14	38%

GUIA PSM2

O VOSSO GUIA PARA AS ANÁLISES DA PSM2 ACTUALIZADO TODOS OS MESES

POOL PARADISE	AWESOME STUDIOS	24	72%
POOL SHARK 2	ZOO DIGITAL	32	56%
PRO EVOLUTION SOCCER 2	KONAMI	5	94%
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	17	96%
PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	29	93%
PRO EVOLUTION SOCCER 5	KONAMI	42	97%
ROCKY LEGENDS	UBISOFT	30	66%
SEGA SOCCER SLAM	ATARI	7	36%
SLAM TENNIS	ATARI	2	77%
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2	SCEE	25	90%
SPLASHDOWN 2	THQ	16	75%
SSX 3	EA	17	94%
SSX ON TOUR	EA	42	83%
STREET HOOPS	ACTIVISION	5	64%
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM	15	56%
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA	7	80%
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	EA	16	81%
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	EA	30	82%
TIGER WOODS PGA TOUR 2006	EA	41	78%
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ACTIVISION	7	94%
TONY HAWK'S UNDERGROUND	NEVERSOFT	18	92%
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	ACTIVISION	30	89%
TORINO 2006	2KGAMES	45	57%
TOP SPIN	2K GAMES	43	61%
T.H. AMERICAN WASTELAND	ACTIVISION	42	86%
TRANSWORLD SURF	ATARI	3	72%
U MOVE SUPER SPORTS	KONAMI	32	63%
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	EA	33	62%
UEFA EURO 2004	EA	24	83%
UFC THROWDOWN	UBISOFT	4	75%
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	22	72%
VIRTUA TENNIS 2	SEGA	7	88%
WHITEOUT	KONAMI	20	45%
WINNING ELEVEN 7	KONAMI	16	96%
WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL	KONAMI	26	89%
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	CODEMASTERS	13	78%
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	CODEMASTERS	27	80%
WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2005	SEGA	36	68%

ESTRATÉGIA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
A-TRAIN 6	MIDAS	25	60%
ARMY MEN R.T.S.	3DO	1	56%
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	EIDOS	1	79%
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	20	69%
FULL SPECTRUM WARRIOR	THQ	36	85%
FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS	THQ	47	85%
FUTURE TACTICS: THE UPRISING	JOWOOD	32	64%
GHOSTMASTER	EMPIRE	29	60%
GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE	JALECO	23	65%
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI	11	61%
NAVAL OPS: COMMANDER	KOEI	28	58%
PACIFIC THEATRE OF OPERATIONS IV	KOEI	24	41%
PREMIER MANAGER 2004/2005	ZOO DIGITAL	32	63%
RISK	ATARI	25	70%
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII	KOEI	24	70%
STARWARS: THE CLONE WARS	ACTIVISION	9	69%
WORMS 3D	SEGA	18	80%
WORMS 4: MAYHEM	CODEMASTERS	39	47%
YU-GI-OH! DUELLIST OF THE ROSES	KONAMI	17	62%

FPS

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
AREA 51	MIDWAY	37	79%
BLACK	EA	45	89%
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	NOVALOGIC	39	59%
BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT	EA	42	82%
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	UBISOFT	35	82%
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	UBISOFT	42	84%
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	ACTIVISION	31	87%
CALL OF DUTY: BIG RED ONE	ACTIVISION	43	91%
COMMANDOS: STRIKE FORCE	EIDOS	46	68%
COLDWINTER	VIVENDI	37	80%
DARKWATCH	UBISOFT	41	75%
DIE HARD VENDETTA	VIVENDI	14	54%
DINO STALKER	CAPCOM	3	58%
GHOST RECON: JUNGLE STORM	UBISOFT	23	75%
GOLDENEYE: ROGUE AGENT	EA	31	58%
JAMES BOND 007 IN... NIGHTFIRE	EA	7	78%
JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH	VIVENDI UNIVERSAL	16	83%
KILLZONE	SONY	30	88%
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	VIVENDI	14	79%
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT	EA	38	77%
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	EA	2	89%
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	19	83%
PROJECT SNOWBLIND	EIDOS	34	83%
RAINBOW SIX 3	UBISOFT	23	77%
RAINBOW SIX: LOCKDOWN	UBISOFT	41	68%
RED FACTION 2	THQ	6	85%
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	ACTIVISION	13	85%
SERIOUS SAM NEXT ENCOUNTER	TAKE 2	25	74%
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	ATARI	20	35%
THE URBZ: SIMS IN THE CITY	EA	31	50 %
TIMESPLITTERS 2	EIDOS	5	95%
TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT	EA	34	90%
TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	4	71%
WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR	THQ	16	65%
WORLD WAR ZERO: IRONSTORM	MC2	24	77%
WORMS FORTS: UNDER SIEGE	SEGA	31	54%
XIII	UBISOFT	17	87%

GESTÃO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
CHAMPIONSHIP MANAGER 5	EIDOS	38	55%
HARVEST MOON	MARVELOUS	45	85%
LMA MANAGER 2003	CODEMASTERS	6	84%
LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	23	87%
LMA MANAGER 2005	CODEMASTERS	30	80%
LMA MANAGER 2006	CODEMASTERS	43	85%
PREMIER MANAGER 2003-04	ZOO DIGITAL	22	84%
PREMIER MANAGER	ZOO DIGITAL	7	80%
PES MANAGEMENT	KONAMI	47	65%
TOTAL CLUB MANAGER 2004	EA	19	67%
TOTAL CLUB MANAGER 2005	EA	31	56%

MÚSICA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	1	58%
DJ: DECKS & FX	SONY	29	74%
EJAY CLUBWORLD	EMPIRE	6	84%
EYE TOY: RITMO LOUCO	SCEE	19	68%
GUITAR HERO	GEM	47	90%
FLOW: URBAN DANCE UPRISING	UBISOFT	46	69%
MTV MUSIC GENERATOR 3	CODEMASTERS	26	83%

PLATAFORMAS

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ASTERIX AND OBELIX XXL	ATARI	23	60%
APE ESCAPE 3	SONY	46	71%
ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT	IGNITION	39	62%

BRAVE: SEARCH FOR SPIRIT DANCER	SONY	39	72%
BIONICLE	EA	17	38%
CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY	TAKE-TWO	41	31%
CRASH TWINSANITY	VIVENDI	31	49%
DR. MUTO	MIDWAY	10	59%
FUTURAMA	SCI	15	75%
HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL	EA	20	56%
HAVEN: CALL OF THE KING	MIDWAY	6	81%
I-NINJA	SCEE	21	85%
KYA: DARK LINEAGE	ATARI	21	73%
LEGEND OF KAY	KOCH MEDIA	34	69%
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	18	81%
MEGAMAN X8	CAPCOM	34	45%
PAC-MAN WORLD 2	SCEE	10	75%
PAC-MAN WORLD 3	SCEE	46	63%
PITFALL THE LOST EXPEDITION	ACTIVISION	23	71%
PSYCHONAUTS	MAJESTO	46	90%
RATCHET & CLANK	SCEE	6	91%
RATCHET & CLANK 2: LOCKED & LOADED	SONY	18	85%
RAYMAN 3	UBISOFT	10	80%
SHADOW THE HEDGEHOG	SEGA	44	60%
SHARK TALE	ACTIVISION	31	29%
SHREK 2	ACTIVISION	27	78%
SPHINX AND THE CURSED MUMMY	THQ	22	64%
SLY RACCOON	SONY	7	80%
SLY 2: BANDO DE ESPERTALHÕES	SONY	30	88%
SLY 3: HONOUR AMONG THIEVES	SONY	43	87%
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	7	68%
SONIC GEMS	SEGA	43	51%
TAK AND THE POWER OF JUJU	THQ	23	70%
TAK 2: THE STAFF OF DREAMS	THQ	39	72%
TREASURE PLANET	SONY	6	75%
TY O TIGRE DA TASMÂNIA 2: RESGATE SELVAGEM	EA	31	38%
TY THE TASMANIAN TIGER	EA	6	50%
VEXX	ACCLAIM	10	73%
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	BAM!	18	69%
WHIPLASH	EIDOS	22	72%
ZATHURA	2K GAMES	46	26%

PUZZLE

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BOMBASTIC	CAPCOM	19	74%
EGGO MANIA	KEMCO	4	40%
KATAMARI DAMACY	NAMCO	25	83%
WE LOVE KATAMARI DAMACY	NAMCO	43	90%
PUYO POP FEVER	SEGA	22	85%
SHREK SUPER PARTY	TDK	10	59%
TRAPT	TECMO	47	39%

RPG

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS	SONY	22	75%
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2 (NTSC)	BLACK ISLE STUDIOS	20	82%
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	CAPCOM	17	70%
CHAMPIONS: RETURN TO ARMS	UBISOFT	35	69%
CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST	UBISOFT	23	82%
DARK CHRONICLE	SONY	14	90%
DRAGON QUEST: JOURNEY OF THE CURSED KING	SQUARE ENIX	47	90%
DOT HACK PART 1: INFECTION	ATARI	23	58%
DRAKENGARD	TAKE 2	26	75%
DRAKENGARD 2	UBISOFT	46	54%
EVERBLUE	CAPCOM	1	51%
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	SCEE	16	70%
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	24	46%
FINAL FANTASY X-2	SQUARE ENIX	21	85%
FINAL FANTASY XI	SQUARE ENIX	25	85%
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	ATARI	30	74%
GLADIUS	ACTIVISION	19	52%
KINGDOM HEARTS	SCEE	6	88%
LEGAIA 2: DUEL SAGA	EIDOS	5	59%
MAKAI KINGDOM	KOEI	44	83%
MONSTER HUNTER	CAPCOM	36	70%
O SENHOR DOS ANÉIS: A TERCEIRA ERA	EA	31	53%
SHADOW HEARTS: COVENANT	MIDWAY	35	84%
SHIN MEGAMI TENSEI	UBISOFT	39	85%
STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME	UBISOFT	30	85%
SUMMONER 2	THQ	6	73%
SUIKODEN IV	KONAMI	38	65%
THE BARD'S TALE	UBISOFT	35	73%
UNLIMITED SAGA	ATARI	18	49%
WAY OF THE SAMURAI 2	CAPCOM	26	80%
WILD ARMS 3	UBI SOFT	9	71%
X-MEN LEGENDS	ACTIVISION	31	69%
X-MEN LEGENDS 2: RISE OF APOCALYPSE	ACTIVISION	42	71%

SHOOT 'EM UP

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BLOWOUT	ZOO DIGITAL	33	49%
FIREBLADE	MIDWAY	1	68%
GUNFIGHTER 2: REVENGE OF JESSE JAMES	UBISOFT	11	40%
GUNGRAVE	SEGA	4	79%
METAL ARMS	VIVENDI	17	87%
RESIDENT EVIL: DEAD AIM	CAPCOM	13	68%

SIMULAÇÃO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
7 SINS	DIGITAL JESTERS	38	58%
PLAYBOY: THE MANSION	UBISOFT	35	51%
SEGA BASS FISHING DUEL	ACCLAIM	10	55%
THE SIMS	EA	7	85%
THE SIMS BUSTIN' OUT	EA	20	81%
UNDERWATER UNIT	IREM	3	62%

SIMULADORES DE VOO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ACE COMBAT: SQUADRON LEADER	NAMCO	33	79%
BATTLESTAR GALACTICA	VIVENDI	20	59%
GO GO COPTER	EMPIRE	25	37%
HEROES OF THE PACIFIC	CODEMASTERS	41	79%
LETHAL SKIES	THQ	4	63%
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCASARTS	21	76%

ASSINE JÁ E RECEBA 2 EDIÇÕES GRÁTIS

12 EDIÇÕES DA REVISTA (PAGA SÓ 10)

+

12 DVDS

=

2 x €24,95*

*Opção de pagamento em duas prestações exclusivas para débito directo = 2 x €24,95 (1º pagamento com o pedido de assinatura; 2º pagamento decorrido metade do prazo de assinatura. Pode pagar por cheque ou vale postal com um pagamento único de €49,90)

PSM2

CAMPANHA VÁLIDA ATÉ 15 DE JUNHO DE 2006

SIM, PRETENDO ASSINAR A REVISTA PSM2 E BENEFICIAR DAS VANTAGENS:

1 INDIQUE A OPÇÃO DESEJADA

A ☐

12 EDIÇÕES DA REVISTA PSM2 (PAGA SÓ 10) **2 REVISTAS GRÁTIS** = 2x € 24,95
(Opção de pagamento exclusiva para débito directo. Duas prestações semestrais. Se optar por cheque ou vale postal deverá efectuar um pagamento único de € 49,90)

B ☐

24 EDIÇÕES DA REVISTA PSM2 (PAGA SÓ 19 - 5 EDIÇÕES **GRÁTIS**) = 2x € 47,40
(Opção de pagamento exclusiva para débito directo. Duas prestações anuais. Se optar por cheque ou vale postal deverá efectuar um pagamento único de € 94,80)

Preencher em maiúsculas.

*NOME: _____

*MORADA: _____

*CÓDIGO POSTAL: _____ TEL.: _____

*NÚMERO DE CONTRIBUINTE: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

E-MAIL: _____

* Campos de preenchimento obrigatório.

2 MÉTODO DE PAGAMENTO

AUTORIZAÇÃO DE DÉBITO DIRECTO
(Por débito na conta abaixo indicada, e até nova ordem, a minha assinatura renova-se por 12 meses, com um desconto mínimo de 20%)

*BANCO: _____

*BALCÃO: _____

*IBAN/NIB P T 5 0 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

*NOME DO TITULAR: _____

*NÚMERO DE CONTRIBUINTE: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

*ASSINATURA: _____ *DATA: __/__/____

*Dados essenciais para a subscrição na modalidade indicada.

3 OUTROS MÉTODOS DE PAGAMENTO

☐ CHEQUE Nº: _____ à ordem de Goody, S.A.
no valor de € ☐☐,☐☐

☐ VALE DO CORREIO: _____ à ordem de Goody, S.A.
no valor de € ☐☐,☐☐

RECORTE OU FOTOCOPIE ESTE CUPÃO E ENVIE PARA:

REMESSA LIVRE nº 16001
1951-970 Lisboa

Não necessita de selo.

Os dados são processados automaticamente pela Goody, S.A. e destinam-se à apresentação de futuras propostas.
Caso não pretenda receber propostas de outras empresas ou instituições, assinale aqui. ☐

Para informações ou em caso de dúvidas, por favor contactar:
SERVIÇO DE ASSINANTES E LEITORES.
Tel: 21 862 15 43 \ E-mail: assinaturas@goody.pt

PRAZO DE PROCESSAMENTO DA ASSINATURA: 4 SEMANAS

Start - Desafios

O COMEÇO DE UMA NOVA DIMENSÃO DA PSM2

É altura de escolher os melhores entre os melhores. A PSM2 seleccionou alguns desafios para descobrir quem são os campeões. Os vencedores, claro, serão premiados mensalmente e atingirão a glória. Que a competição comece!

PREMIADOS

Pro Evolution Soccer 5

1º PREMIADO NUNO FONSECA

Mas que tempo! Pode mesmo ser o golo mais rápido de sempre no *PES*, e ainda marcou 88 golos!

0,17 m

2º MARCO MAIO SILVA

0,30 m

3º FILIPE MANUEL COSTA VAZ

0,33 m

Smackdown! vs Raw 2006

1º PREMIADO GONÇALO GOUVEIA

Mais rápido que isto deve ser impossível. Pelo menos nós tentamos e nem em terceiro ficámos.

0,44 m

2º JOÃO PEDRO CANUTO RIBEIRO

0,52 m

3º MARCOS GUEDES AMARO

1,24 m

Gran Turismo 4

1º PREMIADO MARCO SILVA

Não consegue fazer melhor que nós, mas não deixa de impressionar. OK, nem chegámos perto...

1:19:050

2º JOÃO ANDRÉ

1'22.781

3º PAULO COELHO

1.26.717

GANHA ISTO

12. JOGO PLAYSTATION 2 - TOCA RACE DRIVER 3

FAZ ISTO

WWE: SMACKDOWN! VS RAW 2006

Aqui está o desafio deste mês. Em Exhibition - Main Events, escolham TLC e Fatal 4 Way. Os lutadores têm de ser Rob van Dam, Shelton Benjamin, Ric Flair e Edge. Podem escolher o lutador que quiserem. A arena também é à descrição. Como sempre ganha quem conseguir a vitória no menor tempo possível. Provem que são os melhores.

DATA LIMITE 29/05/06

REGRAS - Ler com atenção

Para participar na secção START, basta enviar os vossos resultados via e-mail (com o Assunto: Start, para geral.psm2@goody.pt) ou carta, (para R. Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy, 1900 - 825 Lisboa), juntamente com nome, morada e nº de telefone até à data estipulada. SERÁ PEDIDA UMA CONFIRMAÇÃO AOS VENCEDORES, que pode ser sob várias formas: prova vídeo (VHS, DVD ou outros formatos), foto do ecrã com o resultado, ou em último caso, o próprio cartão de memória. Só quem for capaz de fornecer uma destas provas é que é sagrado vencedor. NÃO ENVIEM NENHUMA PROVA A NÃO SER QUANDO SOLICITADA PELA PSM2.

Caixa de Correio

AS OPINIÕES E QUESTÕES DOS NOSSOS LEITORES

Todos os meses dedicamos este espaço às opiniões, sugestões e questões colocadas pelos nossos leitores. Nesse sentido, existe um endereço de e-mail para onde podem escrever, para além da nossa morada postal para onde nos poderão enviar cartas. Tomem nota:

E-MAIL: geral.psm2@goody.pt
ESCREVAM PARA: PSM2 - Caixa de Correio, Rua Vale Formoso de Baixo, 3/9, Edifício Levy — 1900-825 Lisboa.

A QUARTA DIMENSÃO!

Oi, pessoal. Disseram que se soubéssemos de algo sobre a "4ª dimensão" que vos mandássemos um e-mail. Pois bem, quase que ponho as mãos no fogo para vos dar quase a certeza de que se trata de um acessório que vai mudar a maneira de ver os jogos. Exactamente, ver e não jogar como é o caso de outros acessórios como o *Eye Toy*, os microfones, volantes, etc. Trata-se de um acessório que já saiu no Japão para a PS2, tinha auscultadores misturados com uns óculos, bem... tentem imaginar e a isto juntem uns sensores de movimento, ou seja, independentemente para onde virarem a cabeça a imagem também irá mudar, penso que estes sensores só servem para controlar a câmara do jogo e não a movimentação da personagem, é pena, mas se assim fosse era necessário muito espaço e nada no caminho ou haveria muitas quedas, um acessório que vai ficar lindamente nos jogos FPS, se calhar é por isso que já foram anunciados tantos do género para a PS3.
Fiquem bem e continuem o vosso belo trabalho!

João Gonçalves, por e-mail

Olá João, e obrigado por ter respondido à nossa questão.
A solução que apresenta é plausível e pode andar próxima da realidade. Mas isso implicaria uma nova forma de jogar e iria modificar por completo a noção actual de videojogos. Não nos parece que a Sony tenha intenções de reinventar os videojogos, pelo menos para já. Parece-nos que será algo menos entusiasmante e revolucionário, talvez uma espécie de Emotion Engine (o badalado "coração" do processador da PlayStation 2) ou algo semelhante. Ou talvez um capacete virtual. Só podemos dar a resposta na próxima edição.

LEITOR "INDIGNADO"

Oi, pessoal da grande PSM2.
É a terceira vez que vos escrevo, mas desta vez decidi dividir a minha carta em duas partes; a primeira parte são perguntas e a segunda são indignações minhas.
Perguntas:
1. Que nota atribuíram a *FIFA 2002*?
2. *We Love Katamari* teve 90%. O que tem de especial para ter uma nota tão elevada?
3. Qual é a diferença entre *Midnight Club 3: Dub Edition* e *Midnight Club 3: Dub Edition Remix*?
4. Saiu algum jogo de *Dragon Ball* para a PSP?
5. Como é que se desbloqueia The Rock no jogo *WWE: Smackdown vs Raw 2006*?
Indignações:
1. Acho que 80% é uma nota muito baixa para *FIFA 2006*. É verdade que *Pro Evolution Soccer 5* é o senhor dos jogos de futebol mas este *FIFA* está muito bom e merecia no mínimo uns bons 88%.
2. Como é que só deram 84% a *DBZ: Budokai Tenkaichi*? É muito melhor *DBZ: Budokai* e só tem mais 1%?
3. O novo jogo de *Driver* voltou a ficar aquém das expectativas. O que se passa com a Atari?
Desculpem lá ter escrito tantas indignações e ter-vos feito perder algum tempinho que podiam aproveitar para jogar *PES 5*.
Continuem o espectacular trabalho que têm realizado.

Diogo Calheiros, por e-mail

Oi, Diogo, tudo bom?
Em resposta às perguntas:
1. Nenhuma. A PSM2 ainda não existia quando *FIFA 2002* foi lançado no mercado.
2. O que *We Love Katamari* tem de especial, é que é mesmo especial. É um jogo com tema e jogabilidade originais, que funcionam bastante bem na prática apesar da "maluquice" e que vicia loucamente. É estranho, é louco e é superdivertido, mas como tudo que é diferente, existem os que amam e os que odeiam. Nós amamos!
3. Basicamente é a versão a preço reduzido do original, mas com vários conteúdos extra. Esses extras incluem 24 carros novos e muitas músicas novas e Tóquio surge entre as cidades já existentes.
4. Como pode ver entre as nossas análises à PSP, saiu agora mesmo um novo jogo de *Dragon Ball* para a "bebé" da Sony. Ah, e não esquecer o novo jogo para PS2, que pode ficar a conhecer na nossa secção de notícias desta edição.
5. Para desbloquear The Rock basta terminar o modo Story. Simples.
Em resposta às indignações:
1. São opiniões. O Diogo acha que o jogo deveria levar essa nota e a pessoa que o analisou achou que 80% seria mais adequado, por motivos esclarecidos na respectiva análise. Não somos senhores da verdade absoluta, apenas damos a nossa opinião pessoal, de acordo com os parâmetros estabelecidos pela revista, nada mais.
2. É verdade que *Tenkaichi* é melhor que o *Budokai* anterior, mas existe um problema. Nós achámos que o jogo conseguia transmitir o espírito da série de forma exemplar, melhor que qualquer outro título inspirado em *Dragon Ball*. Contudo, como *beat 'em up*, era menos acessível e atractivo que os anteriores para alguém que não conhecesse a série. De qualquer forma, 84% não deixa de ser uma nota bastante boa.
3. É verdade que a Atari tem tido alguns títulos menos conseguidos, como a série *Driver* e os jogos licenciados em *Matrix*. Contudo, também tem oferecido algumas das melhores surpresas dos últimos anos como *Fahrenheit*, *Marc Ecko's Getting Up* e a própria saga *Dragon Ball: Budokai*, que pelos vistos tanto gosta.

MAIS UM FÃ DE GTA (JÁ ÉRAMOS POUCOS)

Saudações, pessoal da PSM2!
É a primeira vez que vos escrevo, apesar de ser um assíduo leitor (possuo todas as edições desde a sétima), e considero que a "nossa" revista evoluiu bastante. Gostaria que me pudessem esclarecer algumas dúvidas:
1. Na última edição, não incluíram *GTA 4* nos jogos PS3 que irão sair. No entanto, este jogo já foi anunciado certo?
2. Sabem mais algumas informações acerca do mesmo?
3. O que é feito de *Just Cause*? É que esse jogo despertou-me a atenção...
4. Em relação ao novo *GTA: Liberty City Stories*, vocês disseram que a mecânica de jogo seria idêntica à de *Vice City*, mas fazia mais sentido que fosse semelhante à de *GTA: San Andreas*, não?
5. Com as grandes capacidades da *PS3* e com a presença de um disco rígido, acham possível a inclusão da série *Football Manager* no universo da Sony?
Bem, por agora é só. Obrigado pela vossa atenção e continuação de excelente trabalho!

Leitor identificado por e-mail

Olá! Então foi-se esquecer de colocar o nome no e-mail que enviou?
1. Não. Quer dizer, sim. Bom, a Rockstar ainda não anunciou *Grand Theft Auto 4* oficialmente, mas todos nós sabemos que eventualmente o jogo será lançado na PlayStation 3, a não ser que algo muito improvável aconteça entretanto.
2. Infelizmente não.
3. *Just Cause* foi adiado para o final do ano, por motivos que desconhecemos.
4. Se fosse um jogo criado de raiz para a PlayStation 2, sim, faria sentido. Contudo, a mecânica utilizada para suportar *Liberty*

City na PSP foi a de *Vice City*, e isso deve manter-se na versão PS2. Com isto queremos dizer que podem esquecer o sistema de personalização da personagem, restaurantes, lojas de roupa e outros pormenores exclusivos de *GTA: San Andreas*.
5. Não só achamos possível, como muito provável. O facto da Xbox 360 ter recebido recentemente uma versão do jogo idêntica à de PC vem confirmar isso mesmo.

PLAYSTATION 3 COM NASCIMENTO PREMATURO?

Resolvi escrever esta carta face ao anúncio do lançamento da PlayStation 3 em Novembro.
Tenho de discordar convosco na alegria da PS3 sair já este ano, pois, sinceramente, acho muito cedo, assim como o lançamento da PS2 o foi.
A indústria defende que ao fim de um período de seis anos, as capacidades da consola estão completamente exploradas. Tal não é de todo verdade. Vejamos, por exemplo a nível de grafismo, pois é nisso que a indústria normalmente aposta para vender e é praticamente nisso que a PS3 difere em termos de jogos, infelizmente. A evolução feita pela PS2 nesse campo é espantosa. A selva de *MGS 3* era espantosa, mas o que dizer do detalhe em termos faciais e de cenários de *Resident Evil 4* que saiu pouco depois? E *Silent Hill 3*, um jogo que saiu em 2003? Na minha opinião, não há grafismo com melhor qualidade e tão fluidamente detalhado. E dizem que as capacidades da PS2 estão completamente exploradas
Pois, daqui a outros seis anos, veremos uma PS4, e a doze anos de hoje veremos uma PS5. Será isto boa coisa? Porque não retardar a vida de uma geração por mais quatro anos? Para quê uma PSP que tira fotografias e uma PS3 com disco rígido de não sei quantos GB? E então os jogos, que é feito deles? Se repararem, a quantidade de jogos anunciada para a PS3 é ainda muito pequena. Espero ver mais na E3, mas na minha opinião, quem está a seguir o bom caminho é a Nintendo. Qual a vossa opinião?
Esta carta está já algo grande, por isso uma pergunta rápida:
1. Como sabem quero tornar-me em algo como um director, criar videojogos. No que eu sou realmente talentoso (digo eu) é na escrita e na criação de histórias, histórias que eu quero ver em mundos interactivos.
Ora, imaginem que eu não vingo na programação em 3D, quais são as minhas opções como criador de enredo? Poderei eu liderar um projecto? Como lá chegar? Ah, e antes que me esqueça, obrigado por me terem elegido como o autor da primeira carta do mês, aproveitando desde já para referir que sou um grande fã vosso.

Miguel Oliveira, por e-mail

Antes de mais, parabéns por ter sido o primeiro eleito da Carta do Mês. Lamentamos que não esteja tão excitado com o anúncio da Sony como nós, mas estamos loucos para pôr as mãos em cima da PS3. E provavelmente a grande maioria dos nossos leitores também. A PlayStation 2 é uma máquina maravilhosa, capaz de operar pequenos milagres técnicos, como *Metal Gear Solid 3*, *Resident Evil 4*, *GTA: San Andreas*, *Gran Turismo 4* e *God of War*. Mas não deixa de ser uma máquina com seis anos de idade, e a idade não perdoa, nem mesmo às máquinas.
Referiu o *Silent Hill 3* pelo excelente grafismo, lançado em 2003, mas até existem exemplos melhores. *Metal Gear Solid 2*, por exemplo, é mais antigo e continua a ser um marco gráfico da PS2, capaz de impressionar qualquer um. É impossível ficar indiferente ao detalhe das personagens e da chuva a bater no corpo de Snake. Mas a PlayStation 2 está há muito ultrapassada. É difícil de aceitar, mas é a verdade. Os jogos que mencionou são de facto excelentes em termos gráficos (e não só), e isso deve-se em grande parte ao poder da máquina, mas principalmente à capacidade dos produtores, que utilizam pequenos "truques de bastidores" para que as coisas resultem. Porque julga que *God of War* não oferece uma câmara manipulável? Porque acha que as salas de *MGS 2* e *Silent Hill 3* são tão pequenas? E os problemas da consola não passam apenas pelo grafismo.
Se compararmos com outros sistemas como o PC, a Xbox e a mais recente Xbox 360, é evidente que a PS2 é inferior em vários campos. O Online, por exemplo. Apesar de existir na PS2, a verdade é que o sistema criado é horrível quando comparado com o sistema Live que existe exclusivamente nas consolas da Microsoft.
Para quê um disco rígido de vários GB? Então imagine que pode lá colocar todo o tipo de média que desejar, como músicas e ouvi-las enquanto joga *GTA* ou *Gran Turismo*? Além disso acabam-se os problemas com Cartões de Memória e torna-se bastante mais fácil a concepção de jogos como *Football Manager*, que vivem muito desse tipo de memória. Com a junção dos dois (Online e disco rígido) podemos fazer maravilhas como a Sony já afirmou, desde sacar demos jogáveis, vídeos e informações, até mesmo comprar jogos através da consola, "sacá-los" e jogá-los sem sairmos do sofá. Aceite ou não, isto é o futuro e a concorrência já o oferece. A Sony não pode pura e simplesmente ignorar esse duro facto. Na nossa opinião a PlayStation 3 vem na altura certa, com tecnologias novas (mesmo comparando com o PC) que irão mudar o mundo dos videojogos. Queixa-se do facto da diferença ser apenas gráfica, o que é verdade... mas apenas de início. Assim que os génios colocarem o seu trabalho a sério na máquina e começarem a "puxar" por ela, de certeza que teremos jogos com outras dimensões, muitas características novas e horas de pura diversão. O próprio Kojima, por exemplo, já afirmou que pretende utilizar apenas uma pequena parte do enorme poder da PS3 para o grafismo de *MGS 4*, preferindo gastar o resto em pormenores ainda por revelar até à data. Quanto à Nintendo... Não está já farto de salvar sempre a mesma princesa? Fora de brincadeiras, temos de confessar que

CARTA DO MÊS

Todos os meses vamos escolher a que para nós é considerada a Carta do Mês. O critério de escolha é bastante alargado e tanto pode ser pela pertinência das questões ou pela originalidade. A carta escolhida vai ter o seu próprio espaço e o autor(a) vai receber um prémio. Fiquem então com a carta que, de entre todas as que recebemos, se destacou mais.

O CASAL DO ANO!

Caros amigos, eu e a minha mulher somos fãs de PS2 e apesar de anos de experiência em consolas e videojogos, nunca fomos de comprar revistas da especialidade. A vossa última capa chamou-nos a atenção com o artigo de fundo da PS3. Desde já os nossos parabéns, a revista parece-nos boa, completa e aprofundada. No entanto, e apesar de ter sido a primeira vez que lemos a PSM2, permitam-nos fazer seis críticas/sugestões em relação ao referido número:
1. Gostámos da ideia de terem feito a caixa "Quem é John Woo" na antevisão ao jogo *Stranglehold*. Apesar disso, não nos parece terem feito a sua apresentação da melhor forma. Como fãs de cinema que também somos, deixamos aqui alguns dos filmes mais conhecidos e que vocês deixaram de fora: *Missão Impossível 2, Códigos de Guerra, Hard Target, Blackjack e Operação Flecha Quebrada.*
2. Na vossa análise a *SOCOM 3* parece-nos quase tudo certo e concordamos com a pontuação. Preferimos de longe o segundo. Apenas uma falha na vossa análise: afirmam que nos veículos, se quisermos abater os terroristas, os nossos camaradas não são capazes de disparar num alvo mesmo à sua frente e temos que ser nós a passar para o lugar de atirador e disparar, o que está incorrecto.
3. *Guitar Hero*: percebe-se a análise que fizeram, a contar com a concorrência para não se adiantar a vocês e para que os leitores saibam se o jogo vale a pena. No entanto, é frustrante uma análise como se algo já estivesse disponível no mercado, quando não se encontra o jogo à venda em lado nenhum.
4. Na análise a *Tomb Raider Legend* não nos parece, mesmo em consonância com a vossa legenda, que a fotografia da Angelina Jolie em *Mr. & Mrs. Smith* faça muito sentido.
5. Achamos que deviam pensar em retirar o "2" do nome da revista. Teria mais sentido ser só PSM. É mais abrangente e identifica-se mais com o espírito universal da revista, porque não se dedicam exclusivamente à PS2 mas também à PSP e PS3.
6. As páginas de correio dos leitores chamam-se "Caixa de Correio". Mas na morada para onde pedem para enviar as cartas está "PSM2 – Caixa do Correio". Apenas um pormenor, mas as diferenças entre revistas fazem-se disso mesmo: dos pequenos grandes pormenores que revelam o cuidado na elaboração do material e conteúdos.
Um abraço.

Ricardo e Maria João, por e-mail

Bem-vindos ao mundo da PSM2!
Antes demais pedimos desculpas pelo duro e longo corte ao vosso texto, mas o espaço assim o exigia.
1. Como devem perceber, a PSM2 é acima de tudo uma revista dedicada a videojogos, nomeadamente das consolas da Sony (excepto a defunta PS One), logo, e apesar de grandes apreciadores de cinema, não somos de todo especialistas. De qualquer forma tentamos sempre informar o leitor de curiosidades e pormenores relacionadas com o jogo em si, porque ao fim ao cabo é *Stranglehold* que importa e não John Woo. Mas ficam as propostas do Ricardo e da Maria João para os outros leitores, com selo de aprovação da PSM2.
2. Infelizmente tivemos problemas nesse factor, os companheiros da IA simplesmente não disparavam. E por vezes não conduziam... Se calhar não gostaram de nós.
3. Compreendemos a frustração, mas é ainda mais frustrante comprar um jogo sem informações e só depois nos apercebermos que cometemos um erro. Entre as duas hipóteses preferimos de longe ler primeiro e comprar depois, apesar de não sermos senhores da verdade absoluta, como é óbvio, e é por isso que além de criticar, procuramos informar sobre todos os jogos.
4. Aqui somos obrigados a discordar. Achamos que faz todo o sentido. É verdade que a imagem de Angelina Jolie não é retirada de nenhum filme *Tomb Raider*, mas também não era essa a intenção. A intenção era, sim, mostrar a faceta de Lara mais feminina e comparar com a mesma faceta de Angelina Jolie, a representante de Lara no grande ecrã. Não temos culpa que ela não se tenha vestido assim nos filmes de *Tomb Raider*...
5. Sobre o nome da revista, só podemos garantir que há muito que pensamos no assunto, mas para já não podemos revelar nada. Mas fica registada a sugestão.
6. Agradecemos a chamada de atenção, já que nenhum de nós tinha ainda reparado no erro. Tentamos minimizar estas falhas em todas as edições, mas lançar uma revista mensal sem erros é uma tarefa quase hercúlea. Fica o reparo.
Um grande abraço de toda a redacção.

PRÉMIO

ESTES LEITORES GANHARAM

LIVRO COM DICAS PS2 GUIA TOTAL 7

estamos curiosos para ver o que a nova consola da Nintendo, Wii (anteriormente conhecida como Revolution) consegue fazer com o seu comando inovador.
1. Arranjar emprego na indústria dos videojogos, principalmente em Portugal, é complicado. E logo como director! De qualquer forma tenha atenção a vários sites oficiais de empresas de jogos e de produtoras, que de vez em quando colocam anúncios em busca de novos empregados para diversas funções. Se não vingar nesta indústria, pode sempre tentar alternativas como cinema ou teatro, já que tem tanta imaginação. De qualquer forma, a PSM2 deseja-lhe boa sorte!

A 4ª DIMENSÃO E IMAGENS POLARIZADAS

Caro pessoal da PSM2.
Dirijo-me a vocês por causa de um assunto que foi abordado na vossa revista e que me deixou algo intrigado. Na edição passada falaram da 4ª dimensão da PlayStation 3 que, segundo vocês, foi uma expressão utilizada por Ken Kutaragi.
Pois bem, permitam-me especular um pouco e partilhar com vocês o meu ponto de vista sobre o que poderá ser e o que eu gostaria que fosse a 4ª dimensão da PS3.
Como se sabe, um televisor convencional projecta no seu ecrã uma imagem única do que quer que esteja a ser emitido. Ora, se o mesmo televisor projectasse no seu ecrã não uma mas sim duas imagens do mesmo cenário, ligeiramente afastadas entre si e com diferentes polarizações, uma pessoa que estivesse a olhar para o televisor através de óculos também polarizados teria a percepção de um cenário tridimensional. Sistemas deste tipo baseiam-se no princípio da estereoscopia e são realmente fenomenais pelo que penso que seria bastante interessante explorar esta possibilidade no mundo dos videojogos.
Existem já televisores que funcionam com este tipo de tecnologia mas também existem aparelhos diversos que, quando ligados a um televisor convencional, possibilitam transformá-lo num sistema estereoscópico.
Pergunto-me se a PS3 será ou não um sistema destes e se a 4ª dimensão estará a referir-se ao que foi descrito. O que acham?
Nota: Explorar mundos tridimensionais em cenários verdadeiramente tridimensionais seria uma autêntica bomba e penso que elevaria o mundo dos videojogos para um nível nunca visto até hoje.
Felicidades e votos de bom trabalho para todo o pessoal da PSM2.

António Mendes, por e-mail

Olá, António, e obrigado por partilhar a sua opinião bastante interessante connosco.
Realmente existem vários meios que já utilizaram essa tecnologia, incluindo os videojogos, sendo o caso mais recente *Sly 3: Honor Among Thieves*. Essa tecnologia já é algo antiquada e a verdade é que apesar de ser o que de mais próximo temos da verdadeira transmissão tridimensional, não funciona muito bem, dado o desgaste que fornece aos olhos do espectador.
Já vimos contudo televisões que utilizam essa tecnologia sem ser necessário recorrer a óculos e, embora o efeito fosse impressionante, tinha o mesmo problema de cansar rapidamente a vista. Existem outros exemplos de imagens verdadeiramente tridimensionais, como tivemos recentemente oportunidade de ver na actuação do grupo Gorillaz, durante os prémios da MTV em Lisboa (não perguntem como).
No entanto, não nos parece que seja a isso ou a algo do género que Kutaragi se refere. Talvez um capacete de realidade virtual? Algo relacionado com uma versão mais avançada do *Eye Toy*?
Não sabemos, mas na próxima edição já teremos a resposta.

UM AVENTUREIRO!

Compro a vossa revista desde a primeira edição, mas é a primeira vês que vos falo pois só agora tenho Internet.
Mas passemos às perguntas
1. Para quando *Metal Gear Solid 3: Subsistence*?
2. Para quem gosta de aventura, *Tomb Raider: Legend* é aconselhável?
3. Para quando *Final Fantasy XII*?
4. Para quem gosta de aventura, espionagem e acção, acham *Hitman: Blood Money* aconselhável? Já agora, quando sai o jogo?
5. Para quando mais informações sobre a estupenda PS3?
6. Tenho amigos que disseram que deixaram a PSP um dia a carregar e conseguiram jogar durante seis horas. É possível? Se sim, estraga a PSP? É tudo por agora.

"John", por e-mail

Então e não ter Internet é razão para não nos falar? Já não existe o correio normal? Também respondemos a cartas enviadas para a morada indicada acima.
1. Hã... pois... também não sabemos. O jogo foi lançado no Japão e desde aí nunca mais nos falaram dele. Também aguardamos ansiosamente pela versão europeia de *MGS 3: Subsistence*, mas por enquanto só podemos mesmo esperar.
2. *Tomb Raider: Legend* é um excelente jogo (analisado na PSM2 anterior com 90%) e apesar de ser uma excelente aventura, não se engloba dentro do género típico dos "jogos de aventura". É mais um misto de acção com puzzles e plataformas. De qualquer forma, recomendamos que arrisque e compre *Tomb Raider*.
3. Talvez ainda venha a tempo de ser uma grande prenda de Natal, mas as previsões mais correctas apontam para um lançamento no início de 2007. Sim, falta muito, nós sabemos!
4. Se gosta de tudo isso, sim, recomendamos o novo *Hitman* (analisado nesta edição), embora necessite também de alguma paciência e atenção. *Blood Money* já está disponível nas lojas.
5. Na próxima edição prometemos muitas novidades sobre a PS3... e não só, como é óbvio.
6. Sim, em princípio é possível, embora dependa de muitos factores, como o jogo, por exemplo. Se estraga a PSP? Não sabemos, mas em princípio não. As dos seus amigos ainda funcionam, certo?

FINAL FANTASY VII NA PS3! (OUTRA VEZ)

Oi, pessoal viciado, desculpem... trabalhador.
1. Digam-me que é mesmo verdade: *FF VII* vai ter um *remake* PS3? É oficial?
2. Mas é mesmo a sério? Não é apenas uma suposição (pronto, desculpem)?
3. Há novidades do comando da PS3?
4. Além da demo que vinha no *Dragon Quest VIII*, vocês já jogaram outra versão de *FF XII*? Como a versão japonesa? Como é que está?
5. Já agora, se vocês tiverem informações das revistas especializadas japonesas, sabem a opinião delas acerca de *FF XII*?
6. Já há data do lançamento do DVD *Advent Children* na Europa?
Agora só duas notas rápidas:
1. Vocês referiram a 4ª dimensão na última edição da PSM2, quando diziam que foi o conceito por detrás da PS3. Ora Einstein confirmou a existência de uma 4ª dimensão, o tempo (para além das outras três já conhecidas). Não sei se isto ajuda.
2. Por último, e como uma opinião relativa ao leitor Pedro Silva, sobre o assunto da pirataria, apesar de não ser adepto (amor à consola), as produtoras não se preocupavam tanto em perder lucros e deixar de fazer jogos se baixassem os preços destes, porque é ridículo mesmo.
Fiquem bem e bom víc... trabalho.

José Raposo, por e-mail

Olá. Acabámos agora mesmo de jog... testar os modos *multiplayer* de um jogo de futebol, portanto, como pode ver, estamos cheios de "trabalho".
1. Já respondemos a esta pergunta várias vezes, e a resposta é: não sabemos. Oficialmente, nada foi anunciado, nem pela Sony nem pela Square Enix. Contudo, foi recriada a introdução de *Final Fantasy VII* como demo tecnológica da PlayStation 3, de forma a demonstrar o poder da consola. Obviamente que isto criou uma enorme expectativa em torno de um possível *remake*, e os rumores espalharam-se rapidamente. Nós apostamos na conversão, é um dos jogos mais amados pelos fãs da série e já lá vão duas gerações desde o original. Mas para já, nada oficial.
2. Resposta em cima (está desculpado).
3. Na próxima edição tudo será revelado.
4. Já jogámos e adorámos, como pode ver através do nosso especial nesta edição. Agora falta jogar a versão em inglês!
5. Bom, não é nosso hábito mencionarmos outras publicações, mas aqui abrimos uma excepção. A revista mais prestigiada no Japão, a Famitsu, atribuiu 40/40 ao *Final Fantasy XII*. Eles utilizam um sistema de classificação de 0 a 10 e quatro redactores pontuam o jogo. Todos eles votaram 10 (o que culminou no resultado final), algo muito raro na revista. Ou seja, é um dos melhores jogos de sempre para a Famitsu.

ONDE ESTÃO OS ARTISTAS?

ACHAM-SE COM DOTES ARTÍSTICOS? TÊM DESENHOS DAS VOSSAS PERSONAGENS FAVORITAS? GOSTAM DE TIRAR FOTOS A IMITAR AS SITUAÇÕES DOS VOSSOS JOGOS DE ELEIÇÃO OU A IDOLATRAR A VOSSA CONSOLA FAVORITA (OU A PSM2)? ENTÃO ENVIEM PARA A MORADA INDICADA EM CIMA PARA APARECEREM NESTAS PÁGINAS.

6. O DVD de *Advent Children* já está à venda na Europa, mas para variar, os "tugas" têm de esperar até Agosto. Mas já faltou mais!
Respondendo às notas.
1. É verdade que Einstein defendia que o tempo era a quarta dimensão, mas provavelmente não seria a isso que Kutaragi se referiu. A não ser que a PS3 permita viajar no tempo, o que é pouco provável. Mas excelente recordação dessa tese de um grande génio (quase tão bom como nós).
2. Os preços dos jogos não são ridículos, são altos, o que são coisas distintas. Infelizmente o poder de compra dos portugueses não é muito (quase nulo), mas isso já não é culpa das produtoras. Vamos já voltar para o "teste".

SEMPRE ÀS ORDENS!

Olá, pessoal da PSM2. Adorei o vosso especial sobre a PS3 e acho a consola uma bomba, mas infelizmente, como provavelmente alguns dos assíduos leitores desta revista, não vou ter meios económicos para a comprar assim que sair em Novembro.
Sendo um fã de jogos de *wrestling*, faço-vos uma pergunta: na edição 46 responderam a um leitor que em breve talvez houvessem informações sobre um jogo. Bom, na verdade é que vai haver um novo *WWE: Smackdown! vs. Raw 2007*. Podiam-me dizer quando sai este jogo? Também podiam fazer um especial sobre este. Gostaria, em relação aos "chips" das consolas, que soubessem que eu concordo com vocês ao dizerem ao leitor que teve a melhor carta do mês passado, que mais vale ter poucos e bons e aproveitá-los bem do que ter muitos e não tirar o devido partido destes porque eu prefiro comprar um jogo de € 60 de meses a meses, mas ter um bom jogo original do que ter uma reles cópia pirateada.
Obrigado pela vossa atenção.

João Ribeiro, por e-mail

Pois, realmente a PS3 promete ser bombástico (até temos medo que rebente quando a ligarmos), mas sobre o preço falaremos melhor na próxima edição.
Os seus desejos são ordens para os nossos ouvidos! Aqui está uma capa, um especial e a data de lançamento do jogo pedido. Nada mau, pois não?
Não queremos entrar em muitas discussões sobre isto, pois é um assunto delicado. Não estamos cá para criticar ninguém, apenas afirmamos que somos totalmente contra a pirataria, porque é ilegal, porque só destrói a indústria, porque pode danificar o sistema e porque, sinceramente, não vale a pena. Sempre às ordens!

AOS LEITORES DA PSM2

De forma a poder publicar o maior número possível de correspondência e até clarificar algumas questões, a PSM2 reserva-se o direito de editar toda e qualquer correspondência que possa vir a ser publicada na secção Caixa do Correio da PSM2.

CLASSIFICADOS

Enviem-nos os vossos anúncios para Classificados PSM2 - Rua Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy, 1900-825, Lisboa ou por e-mail: geral.psm2@goody.pt com o assunto Classificados PSM2. Podem ainda fazê-lo por fax através do número 218 621 540

Vendo *FIFA 2003* por € 25, *Shadow the Hedgehog* (preço negociável), *Fantastic 4* por € 5, *Super Trucks* por € 25, *Driv3r* por € 10, *Ratchet e Clank* por € 12, *Pro Evolution 4* por € 15, *Superbike GP* por € 5.

Contacto: Tel: 913006510, E-mail: brunomascarenhas4@hotmail.com

Troco qualquer um dos seguintes jogos por *Shadow Hearts: Covenant* ou *Gran Turismo 4*, ou vendo por preço negociável. *Midnight club 2, Big Mutha Truckers, Tekken 4, Max Payne, Stuntman, Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei, Dragon Ball Z: Budokai 3, 007: Everythin or Nothing, Summoner 2, Mortal Kombat Deadly Alliance, Ico, Onimusha: Blade Warriors, Burnout 2, Return to Castle of Wolfenstein; Colin McRae 4, Viewtiful Joe, Baldur's Gate: Dark Alliance, GTA 3, GTA: Vice City, NFS Underground, Tony Hawk's: Underground, Manhunt, Musashi The Samurai Legend, Super Monkey Ball, NBA Street 2, Zone of the Enders, Enter the Matrix, Def Jam: Fight for NY.*
Todos em bom estado e com respectivos manuais.

Contacto: e-mail: patito_hugo@hotmail.com

Compro jogo *Shin Megami Tensei: Lucifer's Call* para PS2.

Contacto: Tel: 963321633, e-mail: the_evolution_@hotmail.com

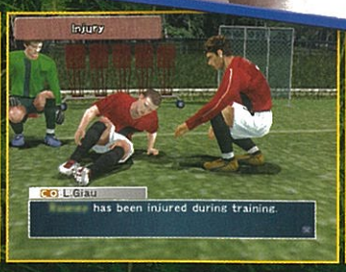
GANHE

PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT PS2

ara participar envie um SMS com 20491 para o número 4111 (Custo: € 1 IVA incluído)

nvie já a sua mensagem por SMS! Pode enviar as mensagens que quiser.
uanto mais mensagens, mais hipóteses tem de ganhar!

PASSATEMPO DECORRE ATÉ 30 DE MAIO DE 2006



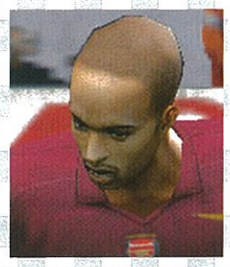
ilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação. O(s) prémio(s) será enviado(s) dentro de 4 semanas após a data anunciada de fim do passatempo sem custos para o(s) vencedor(es).O passatempo pode terminar antes da data anunciada, no caso de todos os prémios já m sido atribuídos. Para suporte técnico telefone para 213 140 983 ou envie e-mail para smartcodes@tziranda.com. O(s) vencedor(es) terá de enviar o seu nome e morada completos conforme indicações no SMS de vencedor, sob pena de não receber(em) o(s) prémio(s). No caso de o nome, ada e código postal serem inexistentes ou estarem incompletos, ou se a encomenda não for levantada, o(s) vencedor(es) perde(m) o direito ao(s) prémio(s) 60 dias após o final do passatempo. Os dados enviados destinam-se a ser processados automaticamente com o fim de a Goody poder rmá-lo sobre os seus produtos. Caso não pretenda que os seus dados sejam utilizados para futuros contactos, acrescente um espaço e um "X" no final da sua mensagem.

O VOSSO VEREDICTO!

Porque também queremos saber o que os nossos leitores pensam dos jogos do momento, publicamos as melhores análises que nos chegam à redacção. A partir de agora apenas a que for considerada a ANÁLISE DO MÊS é que é merecedora de prémio. A PSM2 reserva-se o direito de editar os textos, por questões de espaço da secção, sem nunca desvirtuar o seu conteúdo.

COMO PARTICIPAR: **Os textos têm de ter entre 1000 a 1500 caracteres, pontuação e devem ser acompanhados por uma foto ou imagem identificativa do autor, assim como os seus dados pessoais (morada, nome e nº de telefone). Os textos podem ser enviados por e-mail para: geral.psm2@goody.pt com o assunto Os Leitores, ou por carta para a morada PSM2 - Os Leitores, Rua Vale formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy 1900-825 Lisboa. O vencedor terá de suportar o custo do envio do prémio.**

PRO EVOLUTION SOCCER 5



Só falta que o Ronaldinho voe e o Henry tenha super-poderes! *PES 5* vem com tantas novidades, que é quase impossível melhorá-lo mais, mas há sempre umas pequenas falhas. E, mais uma vez, a nossa Liga Portuguesa ficou fora da lista de "convocados" e dos nossos três grandes, só o Porto se tornou oficial.

Mas *PES 5* continua imbatível com os seus vários modos de jogo, como a Master League – onde podem treinar uma equipa a partir da segunda divisão e levá-la a Campeão da Europa; as várias Ligas de países como a Espanha, a Alemanha, a Inglaterra, entre outras, e os vários Torneios existentes ao longo do jogo! Podemos ainda contar com o modo de fazer uma equipa própria com o equipamento, bandeira e jogadores!

Depois vêm as partes essenciais do jogo, a alta e viciante jogabilidade, que o torna altamente fácil de jogar, os gráficos que, para dizer a verdade, não se modificaram muito em comparação com o título anterior de *PES*, mas no final nota-se uma pequena melhoria da caracterização dos jogadores, e ao mesmo tempo dos estádios!

Além disto, podemos ainda contar com as altas vibrações das claques a apoiarem a sua equipa, tal e qual como se estivéssemos num jogo de futebol da vida real. Os comentários estão bons mas não excelentes pois, para um jogo tão viciante que nos vai deixar presos no sofá tanto tempo, ouvir sempre as mesma frases e expressões vai tornar-se monótono!

Em longevidade, este jogo bate qualquer um, pois podemos estar semanas e semanas a tentar acabá-lo e no fim verificamos que nos esquecemos de fazer alguma coisa num determinado modo de jogo. Este é de tal forma cativante que podem jogá-lo até sair o próximo título da série!

As pequenas falhas notam-se, pois há muitas equipas e estádios que ainda não se encontram oficiais, como acontece com Sporting e Benfica. Um facto a lamentar, mas que é bem compensado pela qualidade de tudo o resto que o jogo tem para oferecer.

Mas, depois de tudo isto, penso que ninguém vai deixar de o comprar porque com tantas novidades, temos que intitulá-lo como o melhor jogo dedicado ao desporto-rei (pelo menos até sair o próximo *Pro Evolution Soccer*)!

ALEXANDRE MIGUEL

95%

TOMB RAIDER: LEGEND

Lara Croft. O nome de uma bela rapariga (virtual) que marcou o mundo dos videojogos, ao impor-se firmemente num meio até então dominado principalmente por heróis masculinos.

A primeira aventura foi magnífica, a personagem um sucesso e o jogo revolucionou por completo o género. Mas desde aí as atenções da menina (ou de quem toma conta dela) começaram a perder o fio iniciado no original, e uma grande promessa para a PS2, *Angel of Darkness*, acabou por ser o golpe final, arrumando quase definitivamente com a fama da heroína. Só tinha mais uma hipótese, e felizmente aproveitou-a!

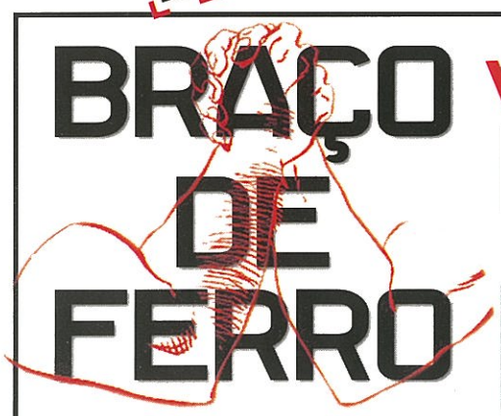
Legends é um regresso às origens, com uma Lara Croft de personalidade forte, uma história bem construída e, claro, muitos túmulos! Existem algumas secções em zonas urbanas, mas todas elas muito bem feitas e repletas de puzzles. A jogabilidade, apesar de familiar, adaptou-se fielmente aos dias que correm, com uma boa física e movimentos fluidos.

Os momentos de acção podiam estar melhores e o jogo é demasiado curto, mas é sem dúvida um regresso glorioso.

JOÃO NUNES

83%

BRAÇO DE FERRO



Queremos a vossa opinião! Coloquem para fora o vosso ponto de vista, aí de trás do comando PS2. Todos os meses vamos colocar uma questão polémica e queremos que dêem a vossa opinião de uma forma clara. Só há dois lados, tal como na guerra, embora neste caso morra menos gente e todos andamos mais limpinhos.

Só têm de enviar um SMS com a vossa posição para o número indicado. A Contagem das espingardas (os vossos votos) é publicada na edição seguinte. E atenção! Um dos participantes ganha um PRÉMIO, que é igual ao das análises dos leitores. É assim mesmo, soldado, toca a disparar esses SMS!

VOTEM E GANHEM

A SONY DECIDIU FAZER A SEQUELA DE GOD OF WAR NA PLAYSTATION 2, E NÃO NA PLAYSTATION 3. ACHAM QUE FOI UMA BOA OPÇÃO DA SONY? SIM OU NÃO?

SIM

ENVIEM O SMS
PSM SIM
Para o Número 4010

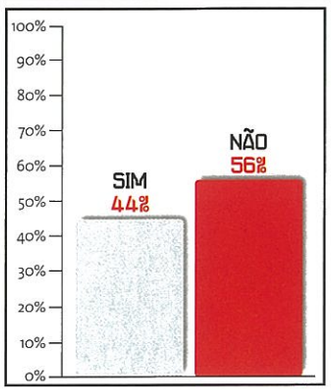
NÃO

ENVIEM O SMS
PSM NÃO
Para o Número 4010

Custo por SMS : € 0.50. Data limite de participação : 28 de Maio de 2006. O prémio que temos para oferecer será atribuído a um dos participantes. A decisão da PSM2 é final e incontestável. O vencedor será divulgado na próxima edição.

RESULTADOS DA EDIÇÃO ANTERIOR

Irão comprar a PS3 no dia de lançamento, independentemente do preço?



DRAGON QUEST VIII

Encontros aleatórios com os inimigos? Sistema de combate básico por turnos? História simples com poucas *cutscenes*? Não é de tudo isto que os RPG "do futuro" têm fugido ultimamente como se de uma praga se tratasse? Então como é que *Dragon Quest* consegue ter tudo isto e ser um dos melhores jogos do género lançados na PS2? Simples: foi construído com amor, cuidado e muita dedicação.

A história conta-nos o pobre destino de um rei e o seu reino, enfeitiçados por um malvado feiticeiro que planeia obter poder incalculável. Contudo, o rei não está só, e parte em busca do feiticeiro com a ajuda do único guarda sobrevivente ao acidente no castelo.

Apesar da simplicidade, o enredo de *Dragon Quest* é belo e proporciona uma aventura fantástica, dentro de um mundo gigantesco e livre, a lembrar a liberdade de *GTA*. Existem muitos segredos, tesouros, inimigos e personagens para interagir, todas elas desenhadas pelo "pai" da série *Dragon Ball*. Uma aventura épica a não perder!

EDGAR BELO

90%

Passatempo

GRANDES DESAFIOS... GRANDES PRÉMIOS!

- Prémio: Surpresa
- Data limite: 28 de Maio

CELEBRA CONNOSCO 4 ANOS DE PSM2

VEM À REDACÇÃO PARA UMA MARATONA DE JOGOS.

Experimenta em primeira mão os novos jogos e desafia a equipa da PSM2.

TEMOS PRÉMIOS SURPRESA PARA TODOS OS PARTICIPANTES QUE VIEREM À REDACÇÃO.

COMO PARTICIPAR

Envia o que achares que mais faz de ti um leitor PSM2 e porque mereces estar no aniversário.
Pode ser uma frase, um texto, um desenho, fotografias, videos...
Será premiada a originalidade!

COMO ENVIAR

POR EMAIL
Subject
"Quero estar aí"
geral.psm2@goody.pt

POR CORREIO
PSM2
"Quero estar aí"
Rua Vale Formoso
de Baixo, Nº 3 a 9
Edifício Levy
1900-825 Lisboa

POR SMS PARA O EMAIL
geral.psm2@goody.pt

Atenção! Participa até 28 de Maio.
As festividades decorrem no dia 3 de Junho. Estamos à tua espera.

Os vencedores serão contactados no sentido de confirmarem a sua presença. No caso de serem menores os participantes terão de trazer autorização dos pais.
O evento decorre em Lisboa, e os transportes são por conta dos participantes. Serão seleccionados os participantes mais originais. A decisão da redacção da PSM2 é final e incontestável.

Truques e Dicas

UM TREINO INTENSIVO NAS ARTES OBSCURAS DA PLAYSTATION 2

Se ficam sempre encalhados e começam a perder a paciência, quem chamam? A PSM2!

01 BLACK

BFG (M249 SAW) NO NÍVEL CITY STREETS
Introduzam '5SQQ-5THA-ZFFV-7XEV' como nome de perfil. Se for introduzido correctamente, será possível reintroduzir um nome real depois de seleccionarem 'Done'. Quando iniciarem o primeiro nível, possuirão a arma BFG. Nota: não se esqueçam de incluir os símbolos '-' quando introduzirem o código.

ARMAS PRATEADAS
Completem o jogo no nível de dificuldade Normal ou Hard para desbloquear armas de prata com munição infinita para essa dificuldade ou inferior. Nota: não inclui o nível de dificuldade Black Ops, em que as armas de prata estão sempre disponíveis.

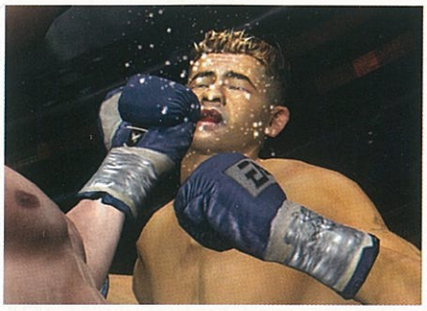
M16A2
Completem o jogo no nível de dificuldade Black Ops para desbloquear a M16A2 (é uma M16 com lança-granadas) para usarem nesse nível de dificuldade.

MODO BLACK OPS
Completem o jogo no nível de dificuldade Hard para desbloquear o nível de dificuldade Black Ops.

02 FIGHT NIGHT ROUND 3

ARENAS EXTRA
Vençam um combate numa das arenas do modo Career para a desbloquear:
Madison Square Garden
Staples Center

JOGAR COM KO REY MO
Derrotem Ko Rey Mo em peso-pluma no modo Career.



TREINADOR BURGER KING
Vençam a prova Burger King no modo Career. Entrem no ecrã de selecção de treinador e pressionem continuamente ↓ até o Burger King aparecer como opção. Ele dá-vos Heart quando lutarem.

ESTILOS DE BOXE
Vençam combates nos modos ESPN Classic Fights ou Career para desbloquear vários novos estilos, aleatoriamente:
Hard Straights
Hook Master
Judge Jab
Lethal Uppercuts

PSP DICA

1 MEGAMAN: POWERED UP

JOGAR COM BLUES/PROTOMAN
Completem 100 desafios no modo Challenge para desbloquear Blues/Protoman.

JOGAR COM BOSSES
Derrotem um Robot Master no modo New Style usando apenas Mega Buster ou Rock Buster para desbloquear esse *boss* como personagem jogável.

MOVIMENTO CHARGE SHOT/SLIDING
Completem o jogo no nível de dificuldade Normal para desbloquear o movimento Charge Shot/Sliding.

Dicas Rápidas

NEED FOR SPEED MOST WANTED

MARCADOR ONE STOP SHOP
No ecrã Press Start, pressionem ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓ para desbloquear um marcador especial para a peça Junkman Engine na sala das traseiras da One Stop Shop no modo Career. Nota: só pode ser activado uma vez por carreira.

DESAFIO BURGER KING
No ecrã Press Start, pressionem ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →. Aparece uma mensagem a dizer que desbloquearam um "Special Challenge Event". No menu principal, escolham a opção Challenge Series. Seleccionem o #59, o Burger King Challenge. Completem-no e poderão usar todas as peças Junkman nos carros que têm em 'My Cars'.

CASTROL SYNTEC FORD GT
No ecrã Press Start, pressionem ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

PORSCHE CAYMAN
No ecrã Press Start, pressionem L1, R1(x3), →, ←, →, ↓.

GANHAR $ 10.000
Precisam de ter um *save* de *Need For Speed: Underground 2* no cartão de memória para ganhar $ 10.000 no modo Career depois do prólogo.

CONFLICT: GLOBAL STORM

MODO CHEAT
No menu principal, pressionem L1, R1, L1, R1, ◎ (4).

MODO EXTREME
Completem o jogo no nível de dificuldade Normal ou Hard para desbloquear o nível de dificuldade Extreme.

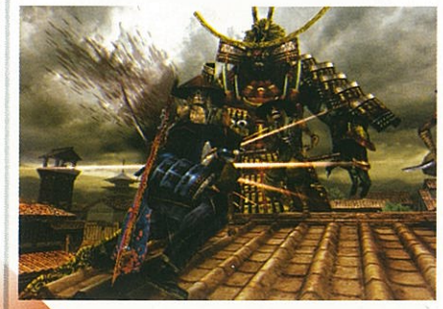
DEVIL MAY CRY 3

MODO CHEAT
No menu inicial, mantenham L1 + L2 + R1 + R2 e rodem o analógico esquerdo até ouvirem "Devil May Cry!". Desbloqueiam todos os modos de bónus, fatos alternativos e itens da galeria.

FATOS ALTERNATIVOS
Completem o jogo no nível de dificuldade Easy ou superior para desbloquear Dante sem

Philly Shell
Sinister Cross
Slickster
Smooth
Textbook
Uptight

VITÓRIAS FÁCEIS NO MODO CAREER
No menu de opções coloquem 'Illegal Blows' em 'Off'. Vão à loja e comprem o golpe na cabeça ilegal chamado 'Elbow Shot'. Durante um combate, usem o Elbow Shot para contra-atacar sempre que o adversário vos der um murro. Nota: usem o Elbow Shot como contra-ataque, para atingirem com um golpe potente a cabeça do adversário. Verão que o Elbow Shot inflige muito dano e deixa-o KO durante um curto espaço de tempo ou então fá-lo sofrer um TKO porque lhe causaram muitos danos nos olhos.



03 ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

MODO PARA DOIS JOGADORES
No ecrã de título, mantenham L2 + R1 nos controladores 1 e 2 e pressionem START no controlador 2. Ouvirão um som como confirmação.

MODO HARD
Completem o jogo no nível de dificuldade Normal para desbloquear o nível de dificuldade Hard.

MODO ONI
Completem o jogo no nível de dificuldade Hard para desbloquear o nível de dificuldade Oni.

MODO ULTIMATE ONI
Completem o jogo no nível de dificuldade Oni para desbloquear o nível de dificuldade Ultimate Oni.

FATOS ALTERNATIVOS
Completem o Test Of Valor para desbloquear fatos alternativos. Serão desbloqueados ainda mais se Test Of Valor for terminado com rankings 'Gold'.

04 FIFA STREET 2

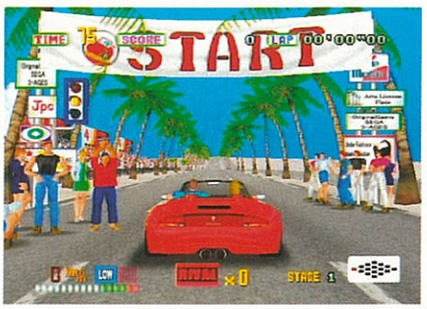
100,000,000 SB
Introduzam ↑, ↑, ↓, ◻, ◎, ◻, ◎ no menu de *passwords*.

05 SEGA CLASSICS COLLECTION

ECRÃ DE SELECÇÃO DE MÚSICA EM OUTRUN
Usem estas acções nos menus 'Select Music By Steering'. Mantenham L1 e pressionem ←, →, ↑, ou ↓ para mudar a posição da câmara. Mantenham L2 e pressionem ←, →, ↑ ou ↓ para retirar zoom ou rodar a perspectiva.

ACTIVAR SHADOWS EM SPACE HARRIER
Desactivem a opção 'Fractal' no menu de opções. Agora no ecrã de título de *Space Harrier*, pressionem →, ←, ↓, ↑. Ouvirão um som como confirmação.

CARROS DE BÓNUS EM VIRTUA RACING
70's F-1 (Acceleration): completem uma série depois de ganharem no mínimo 51 pontos Possession.
Prototype (Max Speed): completem uma série depois de ganharem no mínimo 121 pontos Possession.
Coupe (Drift): completem uma série depois de ganharem no mínimo 181 pontos Possession.
Classic (Handling): completem uma série depois de ganharem no mínimo 251 pontos Possession.



PSP DICA

2 STAR WARS BATTLEFRONT 2

INVENCIBILIDADE
Pausem o jogo no modo Story, Instant Action ou Galactic Conquest e pressionem ↑(3), ←, ↓(3), ←, ↑(3), ←, →. Ouvirão um som como confirmação. Repitam o código para desactivar o seu efeito.

MUNIÇÃO INFINITA
Pausem o jogo no modo Story, Instant Action ou Galactic Conquest e pressionem ↑, ↓, ←, ↓(2), ←, ↓(2), ←, ↓(3), ←, →. Ouvirão um som como confirmação. Repitam o código para desactivar o seu efeito. Nota: a vossa munição diminui, mas reabastece-se depois de recarregarem.

SOLDADOS EM BAIXA RESOLUÇÃO
Pausem o jogo no modo Story, Instant Action ou Galactic Conquest e pressionem ↓(3), ↑(2), ←, ↓(5), ←, ↑(3), ←. Ouvirão um som como confirmação. Repitam para desactivar o efeito.

IMAGENS DE REBELDES MORTOS POR WAMPAS
Pausem o jogo no modo Story, Instant Action ou Galactic Conquest e pressionem ↑, ↓, ←, ↓, ←, →. Ouvirão um som como confirmação. Repitam para desactivar o efeito.

SONS EM CÂMARA LENTA
Pausem o jogo no modo Story, Instant Action ou Galactic Conquest e pressionem ↑(3), ←, ↑, ↓, ↑(2), ←, ↓(3), ←, ↑, ↓(2), ←, →. Ouvirão um som como confirmação. Repitam para desactivar o efeito.

DESACTIVAR HUD
Pausem o jogo no modo Story, Instant Action ou Galactic Conquest e pressionem ↑(4), ←, ↑(2), ↓, ←, ↓, ↑(2), ←, →. Ouvirão um som como confirmação. Repitam para desactivar o efeito.

06 SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

NÍVEL DE DIFICULDADE CAPTAIN
Completem o modo Single Player no nível de dificuldade Commander.

NÍVEL DE DIFICULDADE ADMIRAL
Completem o modo Single Player no nível de dificuldade Captain.

07 PROJECT ZERO 3: THE TORMENTED

FINAL ALTERNATIVO
Durante o Chapter 10, depois de tirarem a foto ao poço, dirijam-se para o corredor e empurrem a prateleira até ao fim para terem acesso à porta. Atravessem o telhado até ao fim e apanhem o diário do chão. Virem-se e tirem uma foto à mulher chorosa atrés de vocês. Procurem um rolo Type-00 na prateleira. Examinem o alçapão para o abrir e desçam a escada. Encontrarão a mulher voadora na área da lareira afundada onde lutaram com a mãe e filha na pele de Rei. Depois da batalha, obterão a 'Leaf Key' e a '[Penetrate] Lens'. Voltem à sala Kimono para destrancar a gaveta do toucador, de onde tirarão um diário, uma foto de um homem que se parece com Rei e, finalmente, um brinco. Completem o jogo para ver um final alternativo. Nota: o final alternativo só aparece durante os créditos como imagens estáticas.

08 APE ESCAPE 3

MODO CHEAT
No ecrã de título, pressionem START, mantenham L1 + L2 + R1 + R2 e pressionem START para mostrar o ecrã de entrada Secret Password. Introduzam uma destas *passwords* para activar a função correspondente.

CENAS MESAL GEAR (MESARU GEAR) SOLID NO VÍDEO 28 E DOIS ÚLTIMOS VÍDEOS SIMIAN CINEMA
camisa; na dificuldade Normal ou superior para desbloquear Dante do *Devil May Cry* original; na dificuldade Hard para desbloquear Dante sem camisa do *Devil May Cry* original. Pressionem L1 ou R1 no ecrã de selecção de missão para escolher o novo fato. Nota: os fatos também desbloqueiam o movimento Force Edge Devil Arms.

THE GETAWAY: BLACK MONDAY

DUPLICAR A SAÚDE
Durante a introdução antes do menu principal, pressionem ↑ (2), ← (2), → (2), ◎ (2), ↓. O ecrã pisca a verde como confirmação. Repitam o código para anular o seu efeito.

ARMAS SILENCIADAS
Durante a introdução antes do menu principal, pressionem ↑, ↓, ←, →, △, ↑, ↓, ←, →, □. O ecrã pisca a verde como confirmação. Repitam o código para anular o seu efeito.

EFEITOS VISUAIS ESPECIAIS
Completem o jogo. Durante a introdução, antes do menu principal, pressionem □, △, →, ◎, ←, ←. O ecrã pisca a verde como confirmação. Repitam o código para anular o seu efeito.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

TODAS A CIDADES NO MODO ARCADE
No ecrã de opções seleccionem Cheats. Introduzam 'roadtrip' ou 'crosscountry' no menu Cheat.

AUMENTAR NÚMERO DE CARROS NO MODO ARCADE
No ecrã de opções seleccionem Cheats. Introduzam 'hyperagro' no menu Cheat.

AUSÊNCIA DE DANOS
No ecrã de opções seleccionem Cheats. Introduzam 'ontheroad' no menu Cheat.

PEÕES MAIS RÁPIDOS
No ecrã de opções seleccionem Cheats. Introduzam 'urbansprawl' no menu Cheat. Nota: este código também desbloqueia todas as cidades no modo Arcade.

MOVIMENTO ESPECIAL ARGO
No ecrã de opções seleccionem Cheats. Introduzam 'dfens' no menu Cheat.

MOVIMENTO ESPECIAL ROAR
No ecrã de opções seleccionem Cheats. Introduzam 'Rjnr' no menu Cheat.

MOVIMENTO ESPECIAL ZONE
No ecrã de opções seleccionem Cheats. Introduzam 'allin' no menu Cheat.

Introduzam '2 snakes' como *password*.

BLUE PIPOTRON APE
Introduzam 'coolblue' como *password*. Blue Pipotron Ape está nas asas do jacto no nível Flying High Monkey. Saiam do avião amarelo e ele aparece à vossa frente.

DARK MASTER APE
Introduzam 'blackout' como *password*. Dark Master aparece no nível Kung Fu Alley. Entrem na zona de obras e procurem a pequena sala com um interruptor Kung-Fu.

RED PIPOTRON APE
Introduzam 'redmon'como *password*. Red Pipotron Ape está em Toy Room With Blocks no nível Let's Go Out With The Monkeys.

SAL-1000 APE
Introduzam 'grobyc' como *password*. SAL-1000 Ape está perto da torre do relógio no nível Castle. Procurem na área com a segunda saída no camarim escondido que dá para o Immobile Castle de Saru-mon.

SAL-3000 APE
Introduzam 'SAL3000' como *password*. SAL-3000 Ape está num camarim no nível Space TV Fortress. Procurem na área da máquina de bebidas na saída no camarim escondido que dá para o nível Gotta Love Specter. Acertem no número '5' para a encontrar.

SHIMMY APE
Introduzam '2nd man' como *password*. Shimmy Ape está escondido depois da porta do esconderijo gelado (área de Piposaru) no nível Winterville.

SPORK APE
Introduzam 'krops' como *password*. Spork Ape aparece numa cabine no nível Hide-n-Seek Forest.

YELLOW PIPOTRON APE
Introduzam 'yellowy' como *password*. Yellow Pipotron Ape está na primeira área no nível Monkey Come, Monkey Go.

09 NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY

GALAGA '88
Façam 40.000 pontos numa sessão de Galaga usando o jogo predefinido para desbloquear *Galaga '88*.

PAC-MANIA
Façam 15.000 pontos numa sessão de *Pac-Man* e 20.000 pontos numa sessão de *Ms. Pac-Man* usando as opções predefinidas para desbloquear *Pac-Mania*.

10 TOCA RACE DRIVER 3

BOOST
Quando escolherem uma área no ecrã do mapa, mantenham SELECT e larguem quando o piloto automático se activar. Iniciem uma corrida e poderão usar *boost*. Nota: só funciona com carros que não têm turbo.

NEVOEIRO
Seleccionem o modo Time Attack, Free Run ou Vs. Battle e escolham chuva. Quando seleccionarem o ponto de partida da pista, mantenham L2 para gerar nevoeiro.

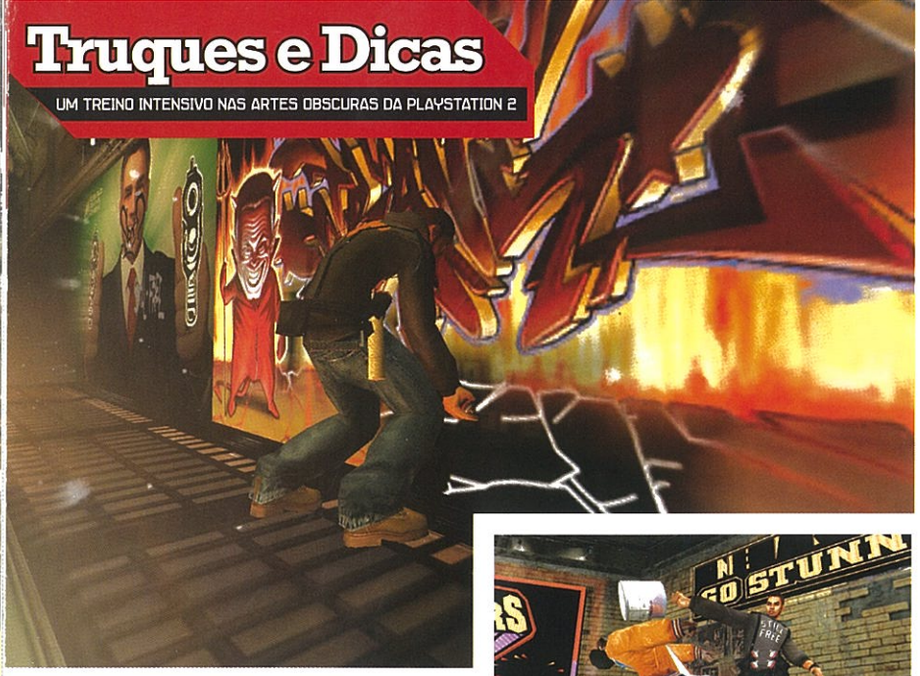
NEVE
Seleccionem o modo Time Attack, Free Run ou Vs. Battle e escolham chuva. Quando seleccionarem o ponto de partida da pista, mantenham L1 para gerar neve.

TEMPESTADE
Seleccionem o modo Time Attack, Free Run ou Vs. Battle e escolham chuva. Quando seleccionarem o ponto de partida da pista, mantenham R2 para gerar trovões.

TROCAR DE MOTOR
Façam mais de 1242.8 milhas (2.000 km) no conta-quilómetros de um carro para poderem trocar o motor. Completem 100% do jogo para trocar o motor a qualquer carro.

Truques e Dicas

UM TREINO INTENSIVO NAS ARTES OBSCURAS DA PLAYSTATION 2



DICA

3 DEATH JR.

INVENCIBILIDADE
Pausem o jogo, mantenham L1 e pressionem ↑(2), ↓(2), ←(2), →(2), □, △. Aparece 'Can't Touch This' como confirmação.

TODOS OS UPGRADES PARA AS ARMAS
Pausem o jogo, mantenham L1 e pressionem ↑(2), ↓(2), ←, →, ←, →, ⊗, ○.

REABASTECER MUNIÇÃO
Pausem o jogo, mantenham L1 e pressionem △(2), ⊗(2), □, ○, □, ○, ↓, →.

MUNIÇÃO INFINITA
Pausem o jogo, mantenham L1 e pressionem △(2), ⊗(2), □, ○, □, ○, →, ↓.

AUMENTAR ENERGIA
Pausem o jogo, mantenham L1 e pressionem ↑(2), ↓(2), ⊗, ○, △, □, ⊗(2).

AUMENTAR ASSIST STOCKS

Pausem o jogo, mantenham L1 e pressionem ↑(2), ↓(2), ↑, →, ↓, ←, ⊗(2).

ACESSÓRIO EXTRA PARA ARMAS
Pausem o jogo, mantenham L1 e pressionem →, ↑, ↓, ↑, △, ↑, ←, □, △, →.

DESACTIVAR PORTAS
Pausem o jogo, mantenham L1 e pressionem ↑, ←, ↓, →, ←, △, □, ⊗, ○, □.

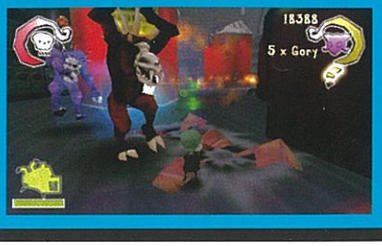
MORTES MUITO VIOLENTAS
Pausem o jogo, mantenham L1 e pressionem ○, ←, X, ↑, □, →, △, ↓, X, ↑.

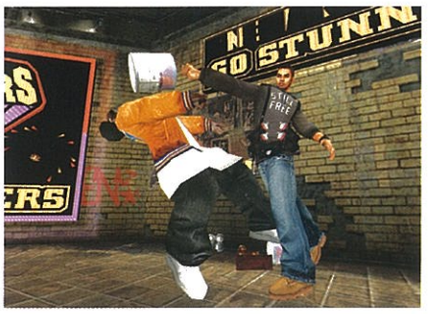
CABEÇAS GRANDES
Pausem o jogo, mantenham L1 e pressionem △, □, ⊗, □, △, ↑, →, ↓, ←, ↑.

FOICE GRANDE
Pausem o jogo, mantenham L1 e pressionem △, □, ⊗, ○, △, ↑, ←, ↓, →, ↑.

RASTOS ESTRANHOS DA FOICE
Pausem o jogo, mantenham L1 e pressionem △, ↑, ○, →, ⊗, ↓, □, ←, △, ↑.

RASTOS DA FOICE DE CORES ALEATÓRIAS
Pausem o jogo, mantenham L1 e pressionem ↓, ⊗, ↓, ⊗, ↓, ⊗, ↓, ⊗, ↓, ⊗.





INÍCIO RÁPIDO
Quando entrarem numa corrida e o relógio estiver a andar para trás, quando chegar a '1', pressionem SELECT e acelerem. Ultrapassarão os outros pilotos em prova. Nota: terminada a corrida vão à oficina arrefecer o motor. Este *boost* extra de turbo atinge o motor mais rapidamente. Usem este truque com discernimento.

11 MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

MODO CHEAT
No ecrã Game Information, seleccionem Options e depois Codes. Introduzam um destes códigos para activar a respectiva função. Introduzam novamente o código para desactivar o seu efeito.

SELECCIONAR NÍVEL
Introduzam 'IPULATOR' como código para desbloquear todos os níveis.

SAÚDE NO MÁXIMO
Introduzam 'BABYLONTRUST' como código.

SAÚDE INFINITA
Introduzam 'MARCUSECKOS' como código.

SKILLS NO MÁXIMO
Introduzam 'VANCEDALLISTER' como código.

SKILLS INFINITAS
Introduzam 'FLIPTHESCRIPT' como código.

TODOS OS UPGRADES DE COMBATE
Introduzam 'DOGTAGS' como código.

TODAS AS PERSONAGENS
Introduzam 'STATEYOURNAME' como código.

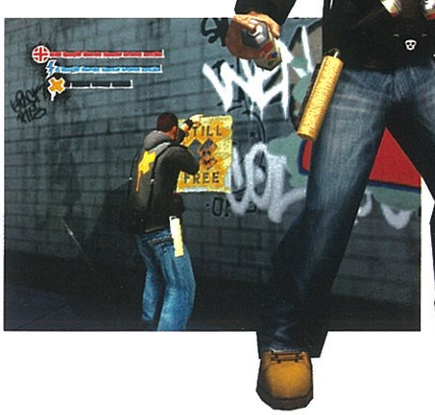
TODAS AS LENDAS
Introduzam 'NINESIX' como código.

TODOS OS BLACK BOOK GRAFFITI E TRUTH PIECES
Introduzam 'SHARDSOFGLASS' como código.
As Truth Pieces são Throw-Up e Wheat-Paste Piece.

TODAS AS BEAT DOWN ARENAS
Introduzam 'WORKBITCHES' como código.

TODAS AS CANÇÕES DO IPOD
Introduzam 'GRANDMACELIA' como código.

TODA A ARTE
Introduzam 'SIRULLY' como código.



PSM2 MICRO GUIA

As partes mais difíceis derrotadas!

ESTE MÊS: BLACK

OS NÍVEIS MAIS EXPLOSIVOS!

RUA DE VEBLENSK

Usem o cenário ao máximo e não se deixem enganar pelo alvar de balas. Usem os marcadores vermelhos de impacto para ver de que direcção estão a ser atingidos. Sigam pelas escadas e verão uma Uzi escondida à direita na rua principal. Não se esqueçam de atirar à caixa de explosivos vermelha perto dos pilares da Biblioteca. Na dificuldade Medium há muitos Health Packs, por isso disparem à vontade.

TRENESKA BORDER

Não interessa por onde vão, porque os caminhos são circulares e acabarão sempre na direcção certa. Usem a pistola com silenciador ou a AK47 também com silenciador para disparar um *headshot* aos guardas florestais (encontram-nos descendo para a direita a partir do ponto inicial na gruta). Na primeira base militar, usem o cenário que explode e abatam os inimigos um a um (eliminem os guardas de sentinela lá em cima primeiro). Usem os edifícios como protecção (subam as escadas para maior vantagem) e continuem a procurar os objectos vermelhos explosivos para abater grupos de longe. Depois de atravessarem a fronteira, verão os guardas com caçadeiras; eles caem com os primeiros disparos, mas levantam-se novamente. Eliminem-nos com um *headshot* de caçadeira (x2). Vasculhem a casa principal da quinta e desçam devagar, abatendo guardas. Limpem todas as casas metodicamente para terminar o nível.

NAZRAN TOWN

Usem as ladeiras para se desviarem do *sniper* (está no segundo piso da casa). Usem a espingarda-dele para limpar o cemitério (eu mesmo zoom quando tiverem a visão livre). Sigam para os dois pontos de *sniper* (nas igrejas) e esvaziem os caminhos. *Snipers* e atiradores com RPG abatem-nos com poucos disparos, por isso atenção aos telhados arrastados e aos alicerces em demolição. Levem-nos a disparar e percorram o rasto da bala para saber a sua localização. Mexam-se devagar, eliminem as ameaças (mesmo num telhado distante) e avancem. Respirem. Fiquem na vala e usem os edifícios como protecção.

NAZRAN FOUNDRY

Usem o ponto de vantagem e aproveitem o cenário. Não ataquem, senão os inimigos com caçadeiras dizimam-vos – usem *headshots* ao longe com a M16/caçadeira. Avancem para o campo de minas. Encham-no de balas para abrir caminho e causar uma reacção em cadeia matando os inimigos mais próximos. Atirem às caldeiras grandes vermelhas. Em sítios amplos como este, mantenham o L1 e optem por *headshots* ao longe. Eliminem os guardas usando o cenário explosivo. No edifício principal, no piso superior há três alvos e outro no rés-do-chão (atirem às partes vermelhas). Na última sala da fundição, aberta, avancem devagar. Eliminem o máximo de guardas possível a partir da primeira esquina.

TIVLIZ ASYLUM

Usem a pistola, não a automática, para abater os guardas ao longe. Deixem os colegas irem à frente, porque não morrem. É importante usar as granadas com cuidado para derrubar várias barreiras. A Uzi é inútil à distância. O primeiro guarda com RPG está acima de vocês ao pé dos painéis de metal no andaime, o segundo no andaime perto da cauda do avião destruído. O último está na janela/estrutura por cima do ninho de granadas no edifício principal. A área principal do Asylum tem guardas em todos os cantos e alturas – fogo de *sniper* com cuidado. Depois de abrirem caminho através da madeira, vejam a M16 no topo esquerdo. Chegarão à zona das casas de banho, uma das partes mais difíceis do jogo. Agora descam para as câmaras mais baixas. Usem granadas ou RPG nos guardas com coletes, ou distraiam-nos e atinjam-nos por trás. Na última sala passem a correr pelo homem de colete e subam ao segundo piso, onde há granadas. Esperem por eles na sala no topo direito. Alguns caem do telhado. Destruam o ninho de guarda (na zona de vidro) com granadas e avancem.

VRATZKA DOCKYARD

Uma mudança de ritmo depois do Asylum, com ênfase em fogo de *sniper* e de precisão. Mantenham o L1 pressionado e optem por *headshots*. Equipem-se com a caçadeira para destruir salas de controlo e contem com um ou dois guardas com coletes. Quando obtiverem a Sniper Rifle, procurem guardas nos contentores, ao longe, ou nas gruas. A situação complica-se depois do *checkpoint*; usem as protecções e optem por tiros em ângulos apertados. Na secção do cerco, tirem proveito do cenário explosivo. No último round, enfrentarão muitos *snipers* e atiradores com RPG escondidos. Se a área à vossa frente estiver limpa concentrem-se neles primeiro – procurem nas gruas do topo direito ou para lá das janelas distantes.

GRAZNEI BRIDGE

A luz do sol é um dos vossos maiores inimigos, porque disfarça disparos à distância, por isso procurem um ponto onde vejam bem. Podem atingir os guardas da ponte a partir da viga mais baixa, por isso usem *headshots* com o L1. Avancem com método, destruindo autocamos e barricadas com granadas, carros vizinhos que explodem ou *headshots* com a M16. Usem os autocamos e o empedrado como protecção e agachem-se. Troquem a M16 pela M249 depois da primeira secção. Limpem a área seguinte e usem as vigas da esquerda ou da direita. No *checkpoint*, quando passam por baixo da ponte, usem *headshots* de precisão nas sentinelas e abram fogo de *sniper* contra os inimigos por cima. A última secção está cheia de minas; usem as vigas e isolem os inimigos com RPG. Destruam as minas em frente ao forte, atirem devagar e retentem a última porta com várias granadas e disparos de RPG.

SPETRINIV GULAG

Vasculhem a esquerda e a direita à procura de um silenciador para a MP5 e granadas. Desçam os degraus, virem à esquerda e destruam a porta. Atinjam o guarda por trás e troquem a Magnum da mesa pela MP5. Usem a Magnum para subir (apenas disparos longos, a munição é escassa), e cuidado com os guardas nas placas de soalho partidas em cima e em baixo. Do telhado, desçam para o anexo e atinjam o RPG no edifício do topo esquerdo. Avancem devagar, usem o anexo (escadas/esquerda) para disparar e fazer explodir o cenário do edifício principal e entrem. A partir daqui é fácil. Apliquem as tácticas habituais, o par Magnum/M249 e não desperdicem granadas. Se ficarem encalhados, atirem granadas à porta castanha. A última sala é difícil. Atinjam os pontos de explosão pela ordem indicada. Eliminem primeiro os guardas com RPG e M249, e usem as salas nas estruturas para terem espaço. Esvaziem a sala.

308 páginas

Nova edição

SÓ € 9,95

GUIAS E SOLUÇÕES PARA JOGOS DE CONSOLAS E PC

GUIA TOTAL 7

SEMESTRAL /1ª EDIÇÃO 2006

PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA PSP XBOX 360 PC CD-ROM NINTENDO DS

36 SOLUÇÕES COMPLETAS

Age of Empires 3 • Burnout Revenge • Call of Duty 2 • Civilization IV • Condemned: Criminal Origins • Darkwatch • Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi Dungeon Siege II • F.E.A.R. • Fable: The Lost Chapters • Fahrenheit • Far Cry Instincts • Grand Theft Auto: Liberty City Stories • Half-Life 2 Harry Potter e o Cálice de Fogo • Ico • Kameo: Elements of Power • Mario & Luigi Partners in Time • Mortal Kombat: Shaolin Monks • Need for Speed Most Wanted • Ninja Gaiden Black • Perfect Dark Zero • Peter Jackson's King Kong • Pokémon Emerald • Pokémon XD Gale of Darkness • Prince of Persia: The Two Thrones • Pro Evolution Soccer 5 • Quake 4 • Rainbow Six Lockdown • Resident Evil 4 • Shadow of the Colossus • Soul Calibur III Spider-Man 2 • Ultimate Spider-Man • Untold Legends: Brotherhood of the Blade • WWE SmackDown! vs. RAW 2006

Os jogos mais recentes.

Nenhum livro tem tantas soluções completas!

NAS BANCAS!

ENCOMENDE DIRECTAMENTE E RECEBA EM SUA CASA. PORTES GRÁTIS

Recorte ou fotocopie este cupão e envie com cheque ou vale postal no valor de € 9,95 para: Remessa Livre nº 16001 - 1951-970 Lisboa (Não necessita de selo).

Nome _____ Morada _____

Código Postal _____ Telefone _____ E-mail _____

Nº Contribuinte _____ Cheque nº (à ordem de Goody SA) _____

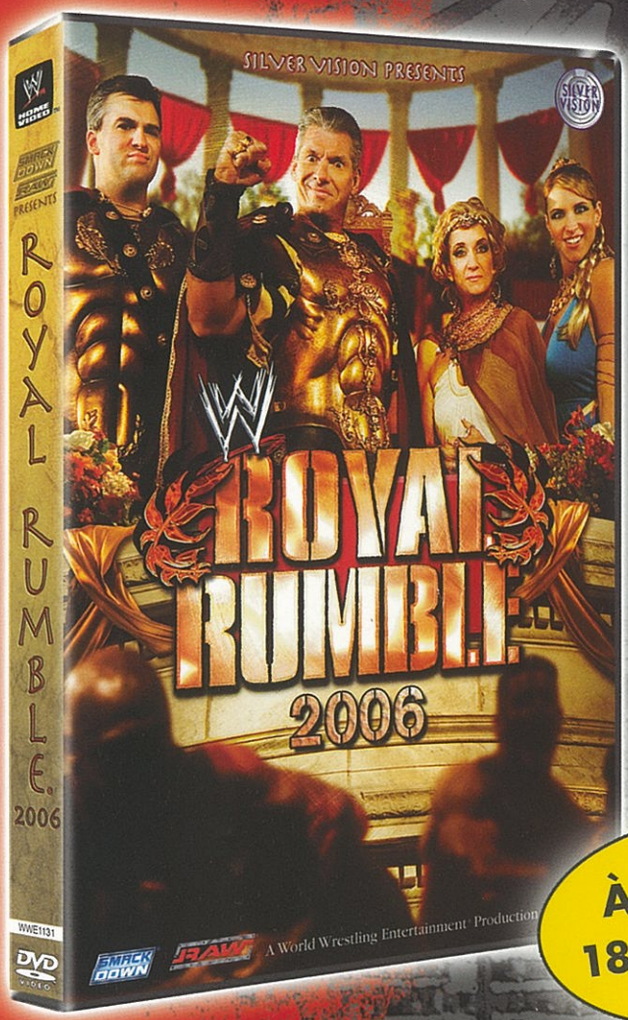
ESCLARECIMENTOS: Telefone - 218 621 543 (Paula Canelha)

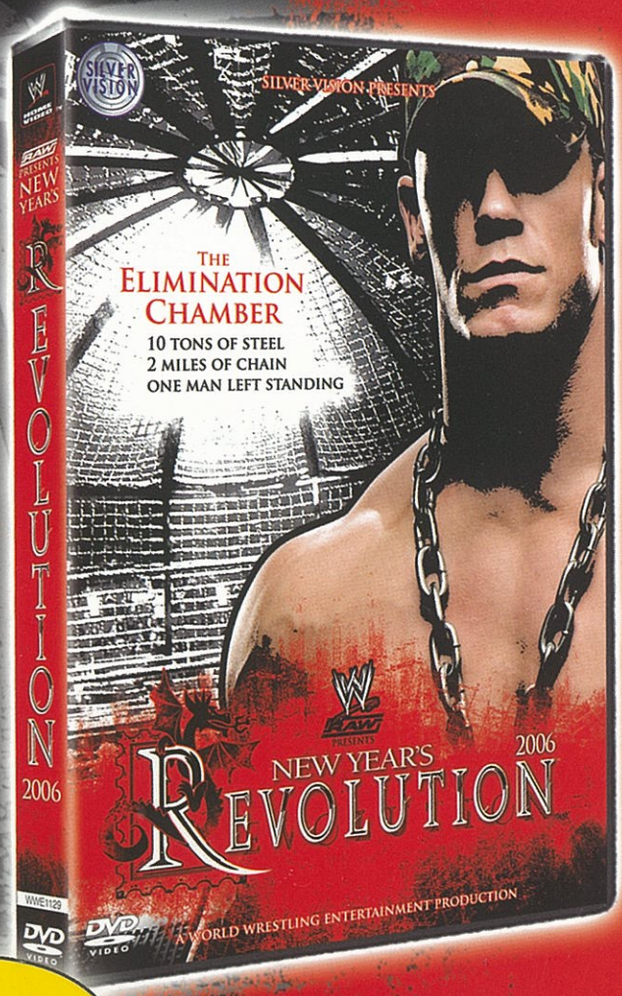
PSM2 48

Próximo Mês

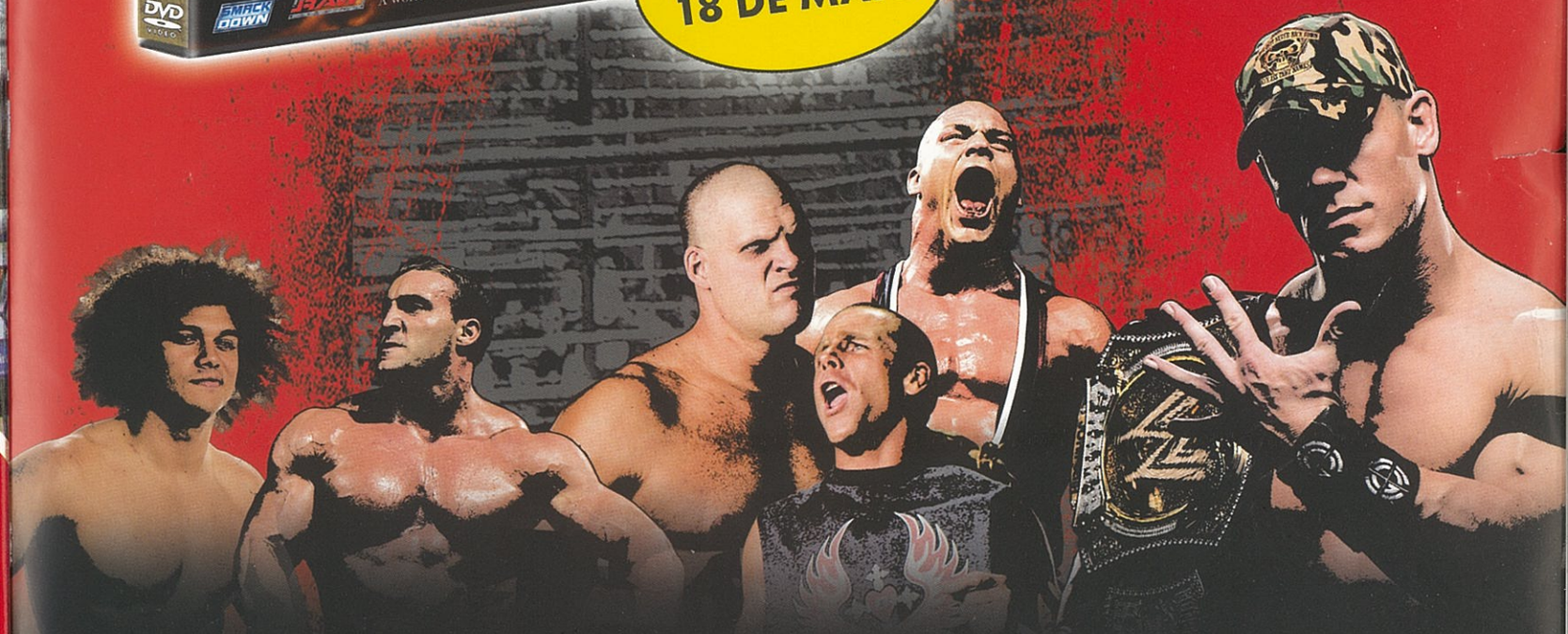
NÃO VÃO QUERER PERDER A PRÓXIMA EDIÇÃO DA PSM2!

O MELHOR DO WRESTLING AGORA EM DVD





À VENDA 18 DE MAIO



silvervision.co.uk

The names of all WWE programming, talent, images, likenesses and logos are the exclusive property of WWE. All other trademarks, product names, company names and logos cited herein are the property of their respective owners. ©2006 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved.